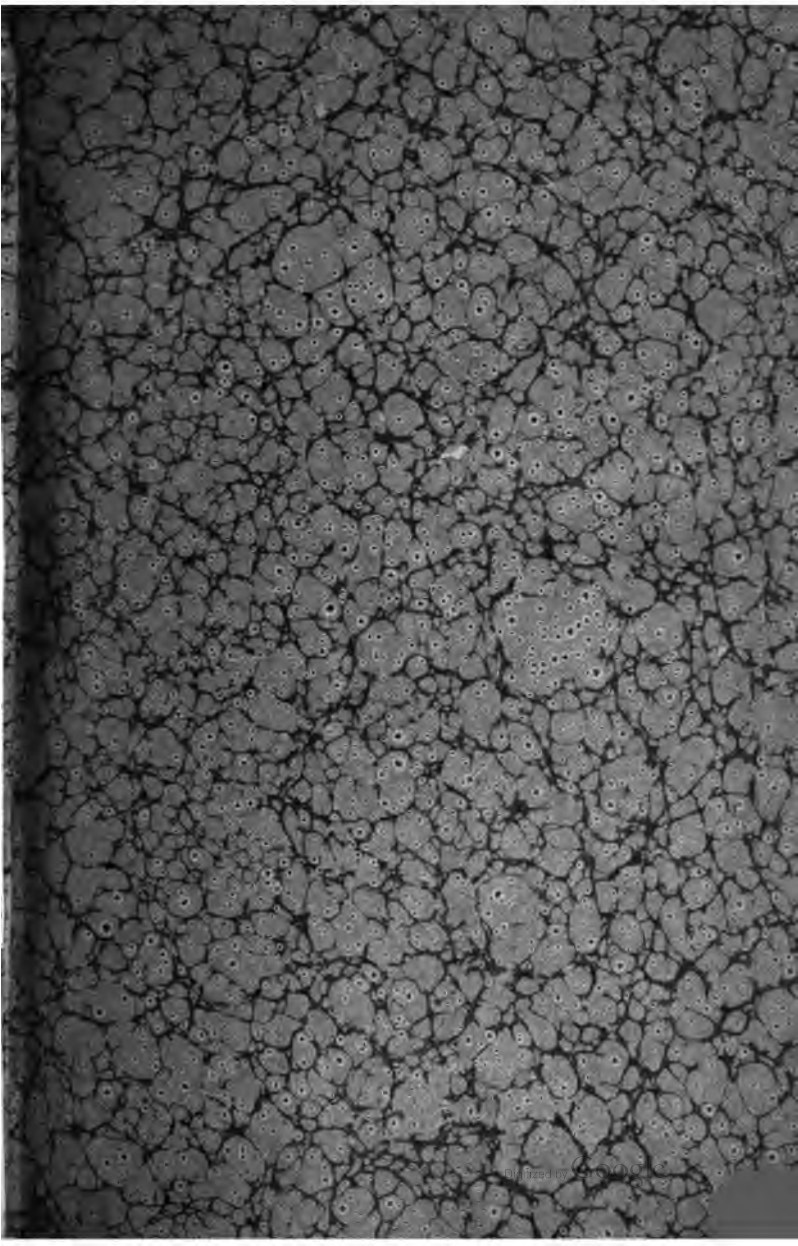


EX LIBRIS



SILAS W. HOWLAND



ANALISIS

DEL

JUEGO DE AJEDREZ.

TIPOGRAFIA DE LACRAMPE Y COMP., CALLE DAMIETTE.

ANALISIS

DEL

JUEGO DE AJEDREZ

POR A. D. FILIDOR

CON UNA NUEVA ANOTACION COMPENDIADA Y LAMINAS

EN LAS CUALES ESTA FIGURADA LA SITUACION DEL JUEGO PARA LAS LLAMADAS Y CONCLUSION DE PARTIDAS.

EDICION AUMENTADA

CON UN TRATADO DE ESTRATAGEMAS.

TRADUCCION DE

D. C. DE ALGARRA.

Ludimus effigiem belli. VIDA.

MEJICO

LIBRERIA DE J. ROSA.

1846

PROLOGO DEL TRADUCTOR.

El culto de la profunda y concienzuda investigacion ha reemplazado en nuestro siglo al antiguo de la ciega é imperecedera tradicion. Sin retroceder largos años veremos á nuestros padres obedecer en todo á las convicciones de los suyos, declararse acérrimos partidarios de la mas dolorosa rutina. A nuestra época por el contrario la caracteriza un espíritu insaciable de esploracion, al cual se deben los grandes progresos de las ciencias, artes é industria. En el dia no se conocen límites en nada; nuestra marcha es infinita; mientras mas profundizamos, mas queremos profundizar. Y adviértase que jamás acatamos religiosamente las ideas añejas, todo pasa por el admirable crisol del análisis.

Al nivel, por fortuna, de nuestro tiempo, hemos desterrado, al traducir esta obra, importantísima si se atiende á su autor y á su objeto, esas espresiones altisonantes y estrañas, por no calificarlas de otro modo, que por espacio de muchos años han usado los grandes jugadores. ¿No es en efecto ridículo suponer que un peon puede COMER á otro peon? Ante todo seamos lógicos, y puesto que nos representa el juego una batalla, y que las casillas son otros tantos fuertes sustituyamos la palabra TOMAR á la original de COMER. Tambien hemos simplificado algunas esplicaciones, estendiéndonos en

otras que no estaban bastante claras, afin de que la lectura de esta coleccion de reglas no carezca de las principales y mas preciosas dotes de toda obra. « La precision y la claridad. »

Esperamos merecerá benévola acojida el Tratado de estratajemas, tomadas de los mejores autores franceses, que con algunas reglas generales hemos unido á este precioso volumen.

ADVERTENCIA DEL EDITOR FRANCÉS.

La nueva edicion que damos del *Análisis del juego de ajedrez*, por Filidor, es idénticamente la misma que la publicada por el distinguido M. Causette, el cual nos ha cedido su propiedad. El mejor elogio que puede hacerse de esta obra es la aceptacion que ha merecido; apenas se encuentran hoy uno ó dos ejemplares de ella en el comercio. Habiéndose dignado M. Causette revistar la impresion de este volumen, creemos poder asegurar, gracias á su esmero, que no se ha escapado ninguna falta de importancia.

La superioridad incontestable que Filidor conservó, por espacio de mas de cincuenta años, respecto de los primeros jugadores de ajedrez de Europa, bastaria por sí sola para hacer estimar el mérito de esta obra, á no pasar como pasa por una de las mejores y mas interesantes de las que van escritas sobre la ciencia de este juego. Su autor se distinguió particularmente por la marcha inteligente de sus peones, siendo el primero que sentó como principio que no podia llegarse á ser buen jugador sin saber servirse bien de los peones á quienes llama *el alma del ajedrez;* y que del uso mejor ó peor que se haga de ellos depende casi siempre el ganar ó perder. En el juego de este gran maestro hay siempre un ataque metódico, y una defensa prudente, y sus observaciones, al paso que prueban el completo conocimiento que tenia del juego, testifican la profundad de su ingenio.

Filidor publicó su *Análisis del ajedrez* en 1749, en cuya época, aunque no tuviese mas que veintitres años, era considerado ya como el mejor jugador de su siglo. Pero aquella primera edición no contenia mas que nueve partidas con la demostracion del mate de la torre y del arfil contra la torre, sobre el cual no estaban de acuerdo los autores de los siglos precedentes (1). Sin embargo, hizo su tratado instructivo por el nuevo método que adoptó, analizando el juego en sus notas á cada jugada importante, y reduciéndole á principios generales que pudiesen servir de norma al jugador así en el ataque como en la defensa. Su segunda edicion, que no vió la luz hasta 1777, veintiocho años despues, salió acompañada de un suplemento y de fines de partidas, que sobre mas completa hicieron esta obra mas elemental.

Mas este libro no se imprimió sino en Inglaterra y por suscricion, de modo que al momento desaparecieron los ejemplares; asi M. Causette creyó obligar sobre manera á los aficionados del ajedrez dando una nueva, á la cual adaptó una anotacion compendiada mas cómoda y tan inteligible como el lenguaje ordinario. Por medio de este método (2) se reemplazan muchas veces dos lineas esplicatorias con tres letras y dos guarismos que presentan con mas precision la jugada que ha de hacerse, y se evita la repeticion fastidiosa de las mismas palabras en cada página y hasta en cada línea.

En la impresion se ha cuidado de colocar siempre las notas debajo ó á la vista de la anotacion del juego, á fin de que el lector no tenga que volver la página, para buscar las observaciones sobre la jugada presente.

Tambien se hallará la posicion del juego figurada en las láminas para cada fin de partida, y las llamadas posteriores á la séptima ú octava jugada de una partida comenzada : lo cual, al paso que procura la facilidad de

1 Entre otros Salvio y Carrera.

2 Esta anotacion es la misma de la que se ha servido M. Causette en las *Estratajemas del ajedrez*.

colocar con mas prontitud las piezas, y de verificar á primera vista si no ha habido engaño, evita al aficionado el engorro de tener á su lado diferentes tableros para las situaciones de partida que debe conservar, sin obligarle por eso á comenzar de nuevo la partida á cada llamada.

El mejor modo de estudiar con fruto, bien sea solo, ó mejor aun entre dos personas que deseen sacar de este tratado escelentes principios sobre la teoría y la práctica del ajedrez, es ejecutar una tras otra las partidas sobre el tablero; examinar bien cada jugada penetrando su intencion; ensayar en fin como jugaria uno en tal ó tal situacion, comparando en seguida su jugada con la del autor, é iniciándose en las causas que hacen esta preferible en aquel caso. Solo ejercitándose así pueden hacerse progresos sensibles; es seguro que á la vuelta de algunos meses de un estudio seguido por este método, se sabrá mucho mas de lo que hubiera podido aprenderse perdiendo años enteros en jugar á este juego sin guia y sin principios.

PREFACIO DEL AUTOR.

Muchos sabios han publicado sus trabajos sobre el orígen del ajedrez. Nada diremos de su conformidad con los *latrunculi* de la antigua Roma. Los Chinos juegan al ajedrez; pero su juego no se parece en nada al nuestro, ni en cuanto á la marcha de los peones, ni por lo que al valor de las piezas respecta. El ajedrez, segun todas las probabilidades, fué introducido en Europa por los Arabes, cuyos autores atribuyen su invencion á los Indios. Si bien cuenta este juego muchos siglos ha entre las distracciones de los mas ilustres personages, los Españoles y los Ingleses parece que son los que mas le han trabajado, pues los primeros tratados fueron impresos en estas lenguas : Italia sobre todo ha publicado un número considerable de volúmenes. Tambien debemos á Alemania los IV *Bücher von Schach-und-Konigs-Spiel* del duque de Brunswick, publicados bajo el falso nombre de *Gustave Selenus,* obra verdaderamente importante. En Francia hubo siempre escelentes jugadores; mas no habiéndose curado de dejarnos sus descubrimientos, somos el primero de nuestra nacion que hayamos

dado á luz la teoría y la verdadera práctica de dicho juego. Esta obra se halla dividida en dos partes: la primera es una reimpresion de la edicion de 1749, con nuevas correcciones y observaciones; la otra encierra diferentes maneras de concluir las partidas, que es útil y aun necesario conocer, como tambien varios modos nuevos de comenzar. Atribuyendo la boga de nuestro primer tratado á las notas que acompañan al testo, de las cuales han debido tomarse las reglas generales, hemos seguido el mismo método en este suplemento, y así creemos haber perfeccionado *la teoría de un juego que muchos autores cëlebres,* como Leibnitz, etc., tratan de ciencia.

ESPLICACION

DE LAS

LAMINAS Y DE LA ANOTACION DEL JUEGO.

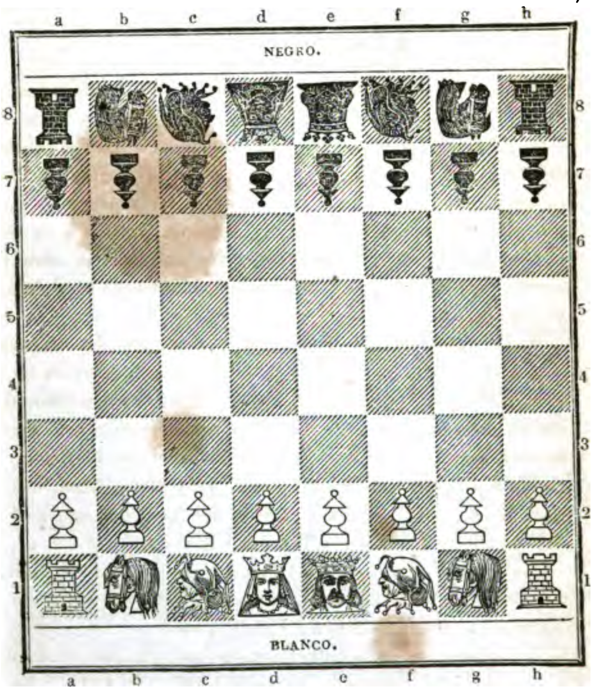
---

1. El tablero puede dividirse de tres maneras diferentes en ocho fajas ó *lineas* paralelas, compuestas cada una de ocho cuadros ó casillas. Llamamos *lineas perpendiculares* á las que van de un jugador á otro, y *lineas horizontales* á las que son paralelas entre ambos jugadores.

2. La lámina I. representa el tablero dividido así: las ocho líneas perpendiculares están determinadas por las letras a, b, c, d, e, f, g, h, comenzando de izquierda á derecha, y las líneas horizontales se hallan numerotadas de abajo arriba con los guarismos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Estas letras y guarismos nos servirán para indicar la situacion de las *piezas* en el tablero y para anotar la ejecucion de su marcha de una casilla á otra etc., a 1 por ejemplo, designará la casilla que es comun á la línea perpendicular a y á la línea horizontal numerotada 1 ; ó, lo que es lo mismo, la primera casilla de la línea a ; e 4 significará del mismo modo la cuarta casilla de la línea e , g 6 la sesta de la línea g, etc. (*Véase* la lámina I.)

3. En la anotacion, designaremos cada pieza del juego con la letra inicial de su nombre. Asi :

LAMINA II.



R significará el Rey
D la Reina ó Dama
T una Torre cualquiera (1)
A Arfil
C Caballo
P Peon

4. Las piezas blancas lo serán tambien en las láminas, y negras las negras.

5. Al juego del que tenga las primeras se le dará el nombre de *Blanco*, y el de *Negro* al que tuviere las segundas. Para distinguir ambos juegos en las notas y evitar repeticiones fastidiosas, hablaremos al Blanco en segunda persona y en tercera al Negro, segun el uso adoptado en muchas obras de ajedrez; así al Blanco se le dirá: jugad el rey; y al Negro juegue el rey, etc.,

6. La situacion primitiva de las piezas antes de comenzar una partida debe siempre ser la misma que la figurada en la lámina II, donde se ve que las piezas blancas están colocadas en las ocho casillas de la línea horizontal numerotada 1; de manera que la casilla a 1 es la de la Torre de la Reina, la casilla b 1 la del Caballo, c 1 la del Arfil de la Reina, d 1 la de la Reina, e 1 la del Rey, f 1 la del Arfil del rey, g 1 la del Caballo, y h 1 la de la Torre del Rey.

Los peones blancos ocupan las ocho casillas de la línea horizontal numerotada 2; así a 2 es la casilla del peon de la Torre de la Reina, b 2 la del Caballo, etc.

Las piezas negras se hallan igualmente colocadas en la otra estremidad del tablero en las ocho casillas de la línea horizontal numerotada 8, y los peones negros en la línea nume-

1 Hemos sustituido la palabra *torre* á la de ROQUE ó CASTILLO, para evitar se confunda la primera con rey y la segunda con caballo. — Nota del Traductor.

rotada 7; así a 8 es la casilla de la Torre de la Reina negra, b 8 la del Caballo, y así sucesivamente hasta h 8, que es la casilla de la Torre del Rey; del mismo modo a 7 es la casilla del peon de la Torre de la Reina, b 7 la del peon del Caballo, etc., (1) (*Véase* la lámina II.)

7. Debe notarse que la única diferencia que existe en la primera disposicion de las piezas en ambos lados, es que el Blanco tiene siempre el Rey á su derecha, mientras que el Negro le tiene constantemente á su izquierda; pero hallándose colocadas todas las piezas del juego frente unas de otras y correspondiéndose naturalmente, es claro que las mismas letras designan las líneas donde se hallan las mismas piezas en cada lado, y así no hay mas diferencia que la colocacion primitiva de las piezas de izquierda á derecha respecto del Blanco, y de derecha á izquierda respecto del Negro.

Fúndase pues este método en tener cada pieza destinada una de las ocho líneas perpendiculares del tablero, la cual está ocupada al propio tiempo por la pieza del adversario que le corresponde en el juego. En efecto, el tablero debe considerarse como un campo de batalla cuyas casillas ó puestos pueden ser igualmente ocupados por las piezas de ambos jugadores, segun que penetren mas ó menos en el terreno del contrario. Por este principio, la designacion de la casilla ó puesto que ha de ocuparse debe ser la misma para el Negro que para el Blanco.

8. Dedúcese de aqui, como se verá mas claramente por la maniobra de las piezas en el tablero, que el Negro tiene necesariamente que contar las casillas en sentido contrario del Blanco. Saliendo este de una casilla numerotada 1, donde está colocada su pieza, va hasta la casilla numerotada 8, que es la

1 Para familiarizarse en poco tiempo con este método, pueden escribirse, al principio, las letras y guarismos en los bordes del tablero como se ve en la lámina II. Por este medio hemos visto á muchos principiantes acostumbrarse á jugar desde la primera leccion.

estremidad de la línea ; mientras que el Negro sale, por el contrario, de la casilla numerotada 8, donde está su pieza, y se adelanta hácia el lado del Blanco hasta la casilla numerotada 1, estremidad tambien de la línea.

9. A cada jugada que se hace, y que consiste en llevar una pieza de una casilla á otra, á fin de anotar la ejecucion del juego, designamos la casilla de donde sale la pieza que se mueve, y aquella adonde se coloca.

10. Los números que están á la cabeza de la anotacion indican el número de jugadas.

11. Cada una de estas está indicada de modo que se vea al momento la pieza que ha de jugarse, y que caracteriza siempre la letra inicial de su nombre, cuando es de las grandes. (*Véase* § 3.)

12. Cuando la anotacion de la jugada no va precedida de ninguna letra mayúscula, debe moverse solamente un peon.

13. La primera letra y el primer guarismo de la anotacion designan la casilla donde está la pieza que ha de jugarse, y la segunda letra y el segundo guarismo, separados por una rayita, indican la casilla donde debe colocarse esta misma pieza. Por ejemplo, en la primera partida, (pájina 2) 1 e 2 — e 4 significa que el Blanco adelanta la primera jugada dos casillas el peon de su Rey ; de la casilla e 2 á la e 4 ; e 7 — e 5 significa que el Negro adelanta tambien el peon de su Rey, que está en la casilla e 7, á la e 5; 2 A f 1 — c 4, es decir el Blanco, en la segunda jugada, lleva el arfil de la casilla f 1, donde está, á la c 4 ; A f 8 — c 5 quiere decir que el Negro lleva el suyo de f 8 á c 5, etc.,

Así las letras indican siempre las líneas, y los guarismos las casillas de la línea. Esta anotacion es igualmente sencilla y precisa ; evita todo error de piezas, y es muy cómoda para marcar la situacion de una partida que quiere continuarse ó una jugada que conviene conservar.

14. La toma de una pieza del adversario, que ocupaba la

casilla que se acaba de tomar se designa al fin de la jugada con dos puntos (:), y cuando se da jaque al Rey con una cruz (✝.)

15. Cuando un peon pasa á Reina, es decir, cuando llega á la última casilla de su línea, puede ser Reina ó cualquier otra pieza, á eleccion del jugador á quien pertenece; en este caso, hay tambien en la anotacion de la jugada una letra que manifiesta el valor del peon; á saber : una D si se le da el valor de Reina; una C si el de Caballo, etc. (*Véanse* pág. 13 las jugadas 38 y 45.)

16. El movimiento del Rey, cuando enroca, está indicado con R. enr. y la designacion de la casilla donde ha de colocarse; como este movimiento del Rey supone siempre el de una torre, se llevará á su lado, segun el uso, aquella de las dos torres hácia la cual enroca. Así, por ejemplo, página 2 á la sesta jugada del Negro, R. enr. — g 8, la torre h 8 debe colocarse tambien en la misma jugada en f 8; y página 32, á la undécima jugada del Blanco R. enr. — c 1, la torre a 1 debe pasar á d 1.

17. Las notas ú observaciones están indicadas con letras bastardillas entre dos paréntesis, despues de la anotacion de las jugadas á que se refieren.

18 El asterisco (*) designa una llamada ú otra manera de hacer la jugada donde se halla.

19. Las primeras jugadas de una variante ó de una llamada, están marcadas con dos («) cuando son las mismas que en la parte principal.

ANALISIS

DEL

JUEGO DE AJEDREZ.

PRIMERA PARTIDA.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	A f 1 — c 4	A f 8 — c 5
3.	c 2 — c 3	C g 8 — f 6
4.	d 2 — d 4 (*a*)	e 5 — d 4 :
5.	c 3 — d 4 : (*b*)	A c 5 — b 6 (*c*)
6.	C b 1 — c 3	R enr. — g 8
7.	C g 1 — e 2 (*d*)	c 7 — c 6
8.	A c 4 — d 3 (*e*)	d 7 — d 5
9.	e 4 — e 5	C f 6 — e 8
10.	A c 1 — e 3	f 7 — f 6 (*f*)
11.	D d 1 — d 2 (*g*)	f 6 — e 5 : (*h*)

(*a*) Adelantad este peon dos casillas, ya para cubrir la direccion del arfil contrario hácia el peon del arfil de vuestro Rey, ya tambien para colocar vuestros peones en el centro del juego, posicion sumamente importante.

(*b*) Cuando tengais dos peones de frente, como en la presente situacion, debeis dejarlos así, sin adelantar ninguno de los dos, hasta que el adversario os proponga el cambio de un peon por uno de los vuestros, lo que evitareis entonces ganando terreno con el peon atacado.

(*c*) Este arfil puede dar jaque, en vez de retirarse; en este caso cubriros con el arfil, y si le toma, hareis otro tanto con el caballo sosteniendo el peon de vuestro Rey.
(*Véase la tercera variante.*)

(***En esta partida ha creido el autor no deber jugar siempre bien, para dar frecuentes ejemplos de la manera de mover en acierto los peones.***)

(*d*) Si llevaseis el caballo á la casilla f 3, obstruiria la marcha del peon de vuestro arfil, y podria el negro tomar C f 6 — e 4, adelantando en seguida d 7 — d 5, lo cual romperia vuestro centro.

(*e*) Debeis retirar el arfil, porque haciendo él la jugada siguiente d 7 — d 5, os obligaria á cambiar el peon de vuestro Rey por el suyo, lo cual romperia vuestros peones del centro.

(*f*) Juega este peon para dar salida á su torre; lo que conseguirá bien sea que tomeis ó que le dejeis tomar.

(*g*) No debeis tomar el peon que os ofrece, porque perderia su linea el peon de vuestro Rey; en lugar que dejándole tomar, le reemplazais con el de la Reina que sosteneis en seguida con el del arfil del Rey. Estos dos peones unidos siempre tienen que daros la victoria.

(*h*) Toma el peon para seguir su proyecto de abrir la linea de su torre.

BLANCO.	NEGRO.
12. d 4 — e 5:	A c 8 — e 6 (*i*) *
13. C e 2 — f 4 (*k*)	D d 8 — e 7
14. A e 3 — b 6: (*l*)	a 7 — b 6:
15. R enr. — g 1 (*m*)	C b 8 — d 7
16. C f 4 — e 6:	D e 7 — e 6:
17. f 2 — f 4	C e 8 — c 7
18. T a 1 — e 1	g 7 — g 6 (*n*)
19. h 2 — h 3 (*o*)	d 5 — d 4
20. C c 3 — e 4	h 7 — h 6 (*p*)
21. b 2 — b 3	b 6 — b 5
22 g 2 — g 4	C c 7 — d 5
23. C e 4 — g 3 (*q*)	C d 5 — e 3 (*r*)
24. T e 1 — e 3:	d 4 — e 3:
25. D d 2 — e 3:	T a 8 — a 2:
26. T f 1 — e 1 (*s*)	D e 6 — b 3:

(*i*) Juega este arfil para poder adelantar en seguida el peon del arfil de su Reina.

Podriais muy bien tomar el arfil de su Rey con el de vuestra Reina, lo cual le obligaria á doblar un peon; mas esto pondria en juego la torre de su Reina. Por otra parte, un peon doblado, estando ligado con otros peones, no es desventajoso, en particular si se acerca al centro.

(*k*) No hallándose todavía en peligro el peon de vuestro Rey, vuestro caballo debe atacar á un arfil para forzarle á retirarse ó tomarle.

(*l*) Siempre es peligroso dejar que el arfil del Rey contrario se apodere de la linea del peon del arfil de vuestro Rey; si el peon de vuestra Reina no pudiese cubrir esta direccion, es menester oponerle vuestro arfil del color del suyo, tomándole por cualquiera otra pieza, en la primera ocasion.

(*m*) Dais roque por este lado, para sostener tanto mejor el peon del arfil de vuestro Rey, cuanto que dareis dos pasos, tan luego como sea atacado el de vuestro Rey.

(*n*) Adelanta este peon para impedir que hagais otro tanto con el del arfil de vuestro Rey hácia su Reina, lo que os procuraria dos peones de frente en su terreno.

(*o*) Jugais este peon, á fin de poder adelantar en seguida el del caballo de vuestro Rey.

(*p*) Adelanta este peon para impedir que entre vuestro caballo en su juego, y que le obligareis á quitar la Reina de su casilla, lo cual ofreceria libre campo á vuestros peones.

(*q*) Jugais el caballo para adelantar en seguida el peon del arfil de vuestro Rey que sostienen así tres piezas.

(*r*) Hace esta jugada para cortar la comunicacion entre vuestras piezas y romper vuestros peones, lo que infaliblemente haria adelantando el peon del caballo de su Rey; mas con el sacrificio de vuestra torre destruis su intento.

(*s*) Jugais esta torre para sostener el peon de vuestro Rey que quedaria vendido al adelantar luego el del arfil del Rey.

	BLANCO.	NEGRO.
27.	D e 3 — e 4	D b 3 — e 6 (*t*)
28.	f 4 — f 5	g 6 — f 5 :
29.	g 4 — f 5 :	D e 6 — d 5 (*u*)
30.	D e 4 — d 5 : †	c 6 — d 5 :
31.	A d 3 — b 5 :	C d 7 — b 6
32.	f 5 — f 6 (*v*)	T a 2 — b 2
33.	A b 5 — d 3	R g 8 — f 7
34.	A d 3 — f 5 (*x*)	C b 6 — c 4
35.	C g 3 — h 5	T f 8 — g 8 †
36.	A f 5 — g 4	C c 4 — d 2
37.	e 5 — e 6 † *	R f 7 — g 6 (*y*)
38.	f 6 — f 7	T g 8 — f 8
39.	C h 5 — f 4 †	R g 6 — g 7
40.	A g 4 — h 5 (*z*)	

(*t*) La Reina negra vuelve á esta casilla, para parar el mate que se prepara.

(*u*) Propone el cambio de la Reina, para evitar el mate con que le amenazan el arfil y la Reina.

(*v*) Cuando tengais un arfil al fin de la partida, debeis cuidar se hallen vuestros peones en las casillas del color opuesto al de este arfil, y así nunca podrán penetrar entre vuestros peones las piezas del adversario. Es una regla general cuando se ataca y están los peones en terreno enemigo. Estando en la defensiva es menester, por el contrario, colocar los peones en el color del arfil.

(*x*) He aquí un ejemplo de la regla precedente. Si vuestro arfil fuese negro, el Rey enemigo podria ponerse entre vuestros dos peones.

(*y*) *Véase la segunda llamada.*

(*z*) Juegue lo que jugare, llevais el peon á Reina, y ganais la partida.

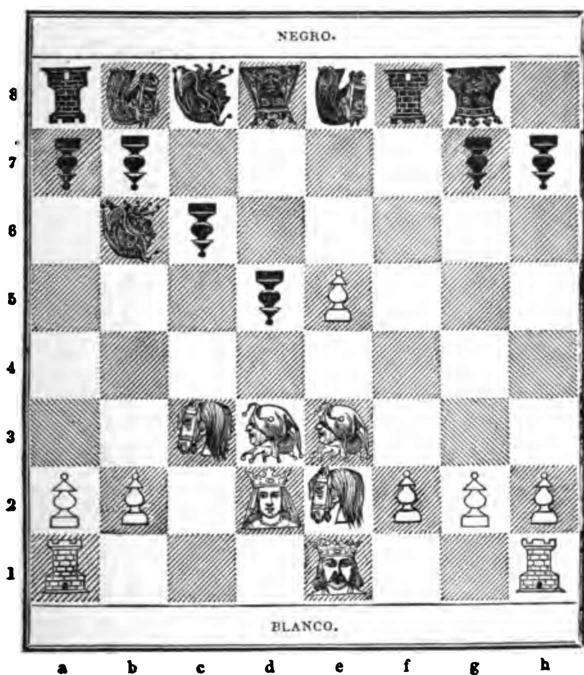
PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
12.	— — — —	A b 6 — e 3 :
13.	D d 2 — e 3 :	A c 8 — e 6
14.	C e 2 — f 4	D d 8 — e 7
15.	C f 4 — e 6 :	D e 7 — e 6 :
16.	R enr. — g 1	C b 8 — d 7
17.	f 2 — f 4	g 7 — g 6
18.	h 2 — h 3	C e 8 — g 7
19.	g 2 — g 4	c 6 — c 5
20.	C c 3 — e 2	d 5 — d 4
21.	D e 3 — d 2	C d 7 — b 6
22.	C e 2 — g 3	C b 6 — d 5
23.	T a 1 — e 1	C d 5 — e 3
24.	T e 1 — e 3 :	d 4 — e 3 :
25.	D d 2 — e 3 :	D e 6 — a 2 :
26.	f 4 — f 5	D a 2 — b 2 :
27.	f 5 — f 6	C g 7 — e 8
28.	g 4 — g 5	D b 2 — d 4
29.	D e 3 — d 4 :	c 5 — d 4 :
30.	e 5 — e 6	C e 8 — d 6
31.	C g 3 — e 4	C d 6 — f 5
32.	T f 1 — f 5 :	g 6 — f 5 :
33.	C e 4 — d 6	f 5 — f 4 (*a*)

(*a*) De hacer cualquiera otra jugada pierde inevitablemente la partida.

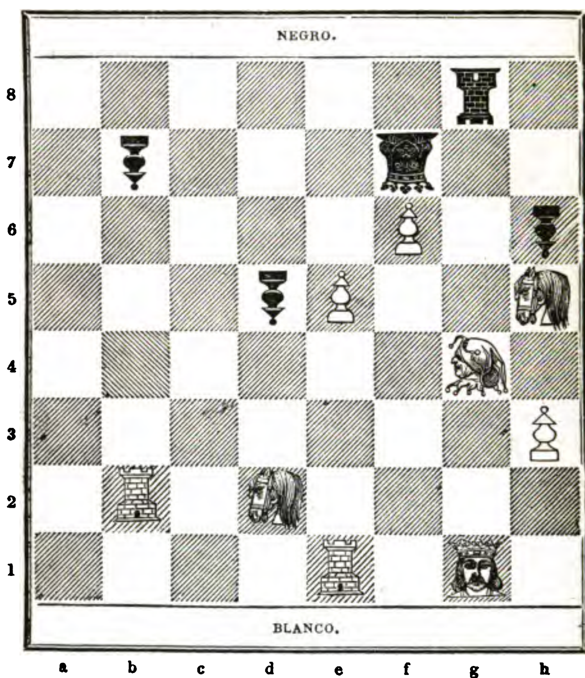
PRIMERA LLAMADA.

A LA DUODECÍMA JUGADA DEL NEGRO.



SEGUNDA LLAMADA.

A LA TRIGESIMASÉPTIMA JUGADA DEL BLANCO.



	BLANCO.	NEGRO.
34.	e 6 — e 7	T f 8 — b 8
35.	A d 3 — c 4 †	R g 8 — h 8
36.	C d 6 — f 7 †	R h 8 — g 8
37.	C f 7 — d 8 †	R g 8 — h 8
38.	e 7 — e 8 D †	Mate.

SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
37.	e 5 — e 6 †	R f 7 — f 8
38.	T e 1 — a 1	T b 2 — b 1 †
39.	T a 1 — b 1 :	C d 2 — b 1 :
40.	R g 1 — h 2	C b 1 — c 3
41.	C h 5 — f 4	C c 3 — e 4
42.	C f 4 — d 5 :	T g 8 — g 5
43.	e 6 — e 7 †	R f 8 — f 7
44.	A g 4 — e 6 †	R f 7 — e 6 :
45.	e 7 — e 8 D †	Perdido.

Primera variante.

	BLANCO.	NEGRO.
»1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
»2.	A f 1 — c 4 (*a*)	A f 8 — c 5 (*b*)
3.	c 2 — c 3	D d 8 — e 7 (*c*) *
4.	C g 1 — f 3 (*d*) *	C g 8 — f 6 (*e*) *
5.	D d 1 — e 2	d 7 — d 6 (*f*) *
6.	d 2 — d 3 (*g*) *	c 7 — c 6 (*h*)
7.	h 2 — h 3	h 7 — h 6 (*i*)
8.	A c 1 — e 3 (*k*)	A c 5 — e 3 : (*l*)
9.	D e 2 — e 3 :	A c 8 — e 6
10.	A c 4 — e 6 :	D e 7 — e 6 : (*m*)

(*a*) Es la mejor casilla que puede ocupar el arfil de vuestro Rey al principio de la partida. Desde aquí puer de amagar al peon del arfil del Rey contrario, hácia el cual se dirigen en general los primeros ataques.

(*b*) A esta jugada, el negro puede jugar C g 8 — f 6. (*Véase la segunda variante*).

(*c*) Hace esta jugada para que no podais poner dos peones de frente en el centro. Tambien puede jugar de estos dos modos:

C b 8 — c 6. (*Véase la primera llamada*);
C g 8 — f 6. (*Véase la tercera variante*);
D d 8 — f 6. (*Véase la cuarta variante*).

(*d*) De poner este caballo en la segunda casilla de vuestro Rey, perdiais la partida. (*Véase la segunda llamada*).

(*e*) Habria jugado mal, si hubiese tomado el peon del arfil de vuestro Rey. (*Véase la tercera llamada*).

(*f*) Atacando al peon del arfil de vuestro Rey con su caballo, os daria tiempo para establecer vuestros peones en el centro. (*Véase la cuarta llamada*).

(*g*) Hubierais podido adelantar dos casillas este peon, y ocupar el centro un momento; mas no os era posible conservar esta posicion.

(*h*) Si hubiese jugado A c 8 — g 4, como podia, hubierais debido jugar h 2 — h 3, para desalojar su arfil ó forzarle á dar pieza por pieza. En general, y pudiendo, no debe permitirse obstruyan las piezas la direccion de los arfiles.

(*i*) Hanse jugado estos peones por ambas partes, para que los arfiles no puedan incomodar á los caballos.

(*k*) No pudiendo el peon de vuestra Reina cubrir la direccion del arfil del Rey enemigo hácia el peon del arfil de vuestro Rey, debeis conservar el arfil de vuestra Reina, para apostarle en la tercera casilla de vuestro Rey: esta pieza es la única que podeis oponer con ventaja al arfil del Rey enemigo.

(*l*) Habiendo retirado su arfil, en lugar de tomar el vuestro, hubiera perdido un tiempo. Cuando se quiere cambiar una pieza, es preciso tomar primero, á menos que os convenga dejar la iniciativa al contrario; como si quisierais desdoblar un peon, ó hacerle cambiar de linea, etc.

(*m*) Ved aquí la utilidad de hallarse el peon de la torre adelantado á la séptima jugada; de lo contrario podria jugar ahora C f 6 — g 4, atacando vuestra Reina, y ganar dos casillas en seguida con el peon del arfil de su Rey, para ponerle en accion. Estas especies de tiempos son preciosos, particularmente en aquellas partidas

BLANCO.		NEGRO.
11.	C b 1 — d 2	C b 8 — d 7
12.	R enr. — g 1	R enr. — g 8 (*n*)

---

en que el contrario os obliga á sacar vuestros caballos delante de vuestros peones.

(*n*) La partida está igual; el blanco ha conservado la ventaja de mano. El jugador que primero pueda poner en accion el peon del arfil de su Rey, adelantándole dos casillas, tendrá la mejor posicion.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
3.	c 2 — c 3	C b 8 — c 6 (*a*)
4.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 : (*b*)*
5.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 7 : (*c*)
6.	D d 1 — h 5 †	g 7 — g 6
7.	D h 5 — c 5 : (*d*)	

(*a*) Juega este caballo para que no podais adelantar d 2 — d 4. Aunque en lugar de esto, jugase c 7 — c 6, podriais igualmente jugar d 2 — d 4 á la próxima vez.

(*b*) Hubiera podido parar esta jugada retirando su arfil á la casilla b 6. (*Véase el suplemento á esta llamada*).

(*c*) Si no tomase vuestro arfil, tomariais el caballo de su Rey, y jugariais en seguida b 2 — b 4, atacando su arfil ; y luego avanzariais hácia el caballo de su Reina, para volver á tomar al momento el peon con el del arfil de vuestra Reina.

(*d*) En esta posicion tiene el blanco hermoso juego.

SUPLEMENTO A LA PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.	d 2 — d 4	A c 5 — b 6
5.	C g 1 — e 2	C g 8 — f 6
6.	D d 1 — d 3	R enr. — g 8
7.	f 2 — f 4	e 5 — d 4 :
8.	e 4 — e 5 (*a*)	d 7 — d 5 (*b*)
9.	A c 4 — b 3	C f 6 — e 4
10.	c 3 — d 4:	f 7 — f 5 (*c*)
11.	C b 1 — c 3	A c 8 — e 6 (*d*)

(*a*) Si retira el caballo de su Rey, á esta jugada, os facilita el medio de establecer vuestros peones en el centro.

(*b*) Aprovecha este instante para atacar vuestro arfil y procurar una casilla al caballo de su Rey.

(*c*) Adelanta este peon dos casillas, para poder colocar en seguida el arfil de su Reina en la tercera casilla de su Rey.

(*d*) En esta posicion tiene el negro tan buen juego como el blanco; verdad es que hay un peon pasado ó adelantado y sostenido por parte del blanco; pero esta ventaja se halla compensada por el puesto que ocupa el caballo del Rey negro, que no puede ser desalojado sin pieza por pieza, y en este caso los peones negros se reunirian en el centro, y cxistiria, por ambas partes, la misma ventaja, es decir un peon pasado.

SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.	C g 1 — e 2 (*a*)	A c 5 — f 2 : †
5.	R e 1 — f 2 :	D e 7 — c 5 †
6.	d 2 — d 4	D c 5 — c 4 :
7.	C b 1 — a 3	D c 4 — e 6 (*b*)

(*a*) Esta seria la mejor colocacion para vuestro caballo, á no perder un peon con tal jugada; porque llevando el caballo á esta casilla, no obstruye en modo alguno la marcha de los peones.

(*b*) El negro debe ganar, por tener la ventaja de un peon y una buena posicion.

TERCERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.	C g 1 — f 3	A c 5 — f 2 : †
5.	R e 1 — f 2 :	D e 7 — c 5 †
6.	d 2 — d 4	D c 5 — c 4 :
7.	C f 3 — e 5 :	D c 4 — e 6
8.	D d 1 — f 3	d 7 — d 6
9.	C e 5 — d 3	C g 8 — f 6
10.	T h 1 — e 1	R enr. — g 8
11.	A c 1 — f 4	b 7 — b 6
12.	C b 1 — d 2	A e 8 — b 7 (*a*)

(*a*) La ventaja es vuestra en esta posicion, pues todas vuestras piezas están fuera y en mejor disposicion que las de vuestro adversario.

CUARTA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
5.	D d 1 — e 2	C f 6 — g 4
6.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 :
7.	c 3 — d 4 :	A c 5 — b 4 †
8.	C b 1 — c 3 (*a*)	C g 4 — f 6 (*b*)
9.	A c 4 — d 3	R enr. — g 8
10.	R enr. — g 1 (*c*)	d 7 — d 6
11.	h 2 — h 3	h 7 — h 6
12.	A c 1 — d 2 (*d*)	

(*a*) Si tomase este caballo con su arfil, tendriais mejor juego, pues podriais establecer vuestros peones en el centro.

(*b*) Ahora podriais adelantar una casilla el peon de vuestro Rey, con lo que ganariais dos tiempos ; pero una vez adelantado este peon, podria proponeros el cambiar dos veces de peon, adelantando una casilla el peon de su Reina y otra el del arfil de su Rey, y en este caso quedaria aislado vuestro peon. Mas vale dejar vuestros dos peones de frente, para evitar el abrir el juego.

(*c*) Enroca para atacar en seguida el peon de vuestro Rey con su torre. Enrocad tambien para poder sostener este peon con vuestra torre en caso de ataque.

(*d*) Es evidente que vuestro juego es mucho mejor, pues no solo teneis tres jugadas mas sino que vuestros peones se hallan mas adelantados que los del adversa-

rio. Libertando lo mas pronto posible el peon del arfil de vuestro Rey decidis enteramente la partida en vuestro favor.

QUINTA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
6.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 :
7.	c 3 — d 4 :	A c 5 — b 4 †
8.	A c 1 — d 2	A b 4 — d 2 : †
9.	C b 1 — d 2 : (*a*)	d 6 — d 5

(*a*) La partida está absolutamente igual, vuestros peones se encuentran rotos. Puédense no obstante arriesgar estas especies de salidas con un jugador á quien se da alguna ventaja.

Segunda variante.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	A f 1 — c 4	C g 8 — f 6
3.	d 2 — d 3	A f 8 — c 5
4.	C g 1 — f 3 (*a*)	d 7 — d 6
5.	c 2 — c 3	R enr. — g 8 (*b*)
6.	a 2 — a 4	a 7 — a 5 (*c*)
7.	R enr. — g 1	A c 8 — e 6 (*d*)
8.	A c 4 — e 6 :	f 7 — e 6 :
9.	D d 1 — b 3 (*e*)	D d 8 — c 8
10.	d 3 — d 4	e 5 — d 4 :
11.	c 3 — d 4 :	A c 5 — b 6 (*f*)
12.	C b 1 — c 3	C b 8 — c 6
13.	A c 1 — e 3	C f 6 — g 4
14.	h 2 — h 3 (*g*)	C g 4 — e 3 :
15.	f 2 — e 3 :	h 7 — h 6 (*h*)
16.	g 2 — g 4	g 7 — g 5
17.	T f 1 — f 2	D c 8 — d 7
18.	T a 1 — f 1	R g 8 — g 7 (*i*)

(*a*) Aunque en general debe evitarse el poner las piezas delante de los peones, esta jugada es indispensable en la situacion presente, para conservar la ventaja de mano. Podriais no obstante jugar f 2 — f 4, en la misma jugada. Esta partida, aunque peligrosa, es muy buena con un jugador á quien se da alguna ventaja.

(*b*) Si, en lugar de enrocar, hubiese jugado A c 8 — g 4, hubierais hecho D d 8 — b 3, y la partida era vuestra; pero si jugase A c 8 — e 6, deberiais tomar su arfil con el vuestro, repitiendo la jugada D d 8 — b 3.

(*c*) A no haber adelantado este peon, hubierais forzado con los vuestros el arfil de su Rey.

(*d*) Si hubiese jugado A c 8 — g 4, debiais jugar d 3 — d 4, y de tomar él vuestro caballo con su arfil, habriais hecho otro tanto con el peon del caballo, para poner en juego vuestras torres y formar un ataque sobre los peones que cubren su Rey.

(*e*) Vuestra Reina ataca á dos peones, que él no puede sostener sino poniendo la suya en la casilla de su arfil. Esta jugada se repite con frecuencia al principiar la partida, y muchas veces, en tales casos, no puede sostener el adversario dos peones á la vez.

(*f*) Si hubiese jugado A c 5 — b 4, debiais haber sostenido el peon de vuestro Rey con vuestra Reina.

(*g*) Los peones doblados, no estando separados, tienen igual valor que los otros; y aun á veces es ventajoso que lo sean.

(*h*) Juega este peon para que no pueda vuestro caballo atacar al peon de su Rey, pues tendria que defenderle con su torre, y esto os permitiria doblar vuestras torres sobre la linea del arfil de vuestro Rey. Bueno será notar que aquel que puede posesionarse de una apertura con sus torres dobladas, tiene casi siempre la ventaja. Debe pues cuidar el adversario de no ceder estas especies de pasages.

(*i*) En esta posicion debe el blanco tratar que adelante

una casilla el peon del Rey negro, para poder colocar un caballo en la cuarta casilla del arfil del Rey contrario, sostenido por dos peones, lo que decidiria la partida en su favor. El negro debe ver el medio de doblar sus torres en oposicion y de poner en accion el peon del arfil de su Reina, adelantándole dos casillas.

Tercera variante.

	BLANCO.	NEGRO.
»1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
»2.	A f 1 — c 4	A f 8 — c 5
»3.	c 2 — c 3	C g 8 — f 6
»4.	d 2 — d 4 (*a*)	e 5 — d 4 :
5.	c 3 — d 4 : (*b*) *	A c 5 — b 4 † (*c*)
6.	A c 1 — d 2	A b 4 — d 2 : †
7.	C b 1 — d 2 :	d 7 — d 5 (*d*)
8.	e 4 — d 5 :	C f 6 — d 5 :
9.	D d 1 — b 3 (*e*)	c 7 — c 6
10.	C g 1 — e 2	R enr. — g 8
11.	R enr. — g 1	C d 5 — b 6 (*f*)
12.	A c 4 — d 3	A c 8 — e 6
13.	D b 3 — c 2	g 7 — g 6
14.	f 2 — f 4 (*g*)	f 7 — f 5 (*h*)
15.	C d 2 — f 3	C b 8 — d 7
16.	C f 3 — e 5	C d 7 — f 6 (*i*)

(*a*) Podriais no adelantar este peon mas que una casilla, pero vuestra posicion en tal caso seria la misma que en la segunda variante.

(*b*) En vez de tomar, podriais jugar e 4 — e 5, hermosísima jugada contra un jugador á quien dieseis alguna ventaja. (*Véase la llamada sobre esta jugada*).

(*c*) La primera partida prueba que retirando este arfil á la casilla b 6, se deja al adversario la libertad de establecer sus peones en el centro.

(*d*) Si no hubiese hecho esta jugada, hubierais podido ocupar el centro con vuestros peones. Las ventajas que de ello resultan estan suficientemente probadas en la primera partida y las variantes que preceden.

(*e*) Podriais jugar D c 2 — e 2 †, mas así le seria fácil sacar el arfil de su Reina; fuera de que es menester evitar siempre el colocar la Reina en la misma línea que el Rey, cuando dicha línea está abierta y sin peones.

(*f*) Juega este caballo para poder sacar el arfil de su Reina, ó escapar al arfil de vuestro Rey.

(*g*) Adelantais este peon, para romper los que cubren su Rey.

(*h*) Habiendo adelantado dos casillas el peon del arfil de su Rey, debeis tratar de apostar uno de vuestros caballos en la casilla e 5, en cuyo punto no puede ser desalojado sin ser tomado por otra pieza, y en tal caso reunis vuestros peones en el centro.

(*i*) No quiere reunir vuestros peones, tomando vuestro caballo.

BLANCO.	NEGRO.
17. T a 1 — d 1	C b 6 — d 5
18. D c 2 — d 2 (*k*)	a 7 — a 5
19. C e 2 — c 3 (*l*)	

(*k*) Esta jugada es necesaria para impedir venga su caballo á la tercera casilla de vuestro Rey.

(*l*) En esta posicion, la ventaja es del blanco, en razon del punto que ocupa el caballo de la Reina. Sin embargo no es bastante considerable para decidir la partida. El negro debe guardarse de tomar el caballo, antes de haber destruido uno de los peones que le sostienen ; lo que puede hacer cambiando el peon del arfil de su Reina por el peon de la Reina ; y así ambos juegos quedarán iguales.

LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
5.	e 4 — e 5	D d 8 — e 7 (*a*)
6.	c 3 — d 4 :	A c 5 — b 4 †
7.	A c 1 — d 2 (*b*)	A b 4 — d 2 : †
8.	C b 1 — d 2 :	d 7 — d 6 (*c*)
9.	D d 1 — e 2 (*d*)	d 6 — e 5 :
10.	d 4 — e 5 :	C f 6 — d 7
11.	f 2 — f 4	f 7 — f 6
12.	C g 1 — f 3	f 6 — e 5 : (*e*)

(*a*) Si hubiese retirado su caballo, ganabais probablemente la partida.

(*b*) Podriais cubrir el jaque, jugando C b 1 — c 3, y si jugase luego C f 6 — e 4, os seria facil sostener vuestro centro. En esta posicion su mejor jugada seria d 7 — d 5.

(*c*) Si hubiese adelantado este peon dos casillas, vuestro centro estaba seguro.

(*d*) De haber vos jugado f 2 — f 4, hubiera podido romper vuestros peones, jugando él c 7 — c 5.

(*e*) Vese por esta llamada que jugando bien siempre el negro, ha conseguido romper vuestros peones del centro; lo que prueba cuan peligroso es, (cuando se tienen dos peones de frente en el centro) adelantar uno de ellos antes que el adversario proponga cambiar uno de los suyos que pueden servir para romperlos. Si, en vez de adelantar solo una casilla el peon de la Reina y el de su arfil, hubiese adelantado dos uno ú otro, vuestro centro quedaba en completa seguridad.

Cuarta variante.

	BLANCO.	NEGRO.
»1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
»2.	A f 1 — c 4	A f 8 — c 5
3.	c 2 — c 3	D d 8 — f 6 (*a*) *
4.	C g 1 — f 3 (*b*)	C b 8 — c 6 (*c*)
5.	b 2 — b 4 (*d*)	A c 5 — b 6
6.	a 2 — a 4	a 7 — a 6 (*e*)
7.	d 2 — d 3	d 7 — d 6
8.	h 2 — h 3	h 7 — h 6
9.	D d 1 — e 2	A c 8 — e 6 (*f*)
10.	C b 1 — a 3	C g 8 — e 7
11.	A c 4 — e 6 :	D f 6 — e 6 : (*g*)
12.	C a 3 — c 4	R enr. — g 8 (*h*)
13.	C c 4 — b 6 :	c 7 — b 6 :
14.	A c 1 — e 3	C e 7 — c 8
15.	R enr. — g 1	f 7 — f 5
16.	e 4 — f 5 : (*i*)	D e 6 — f 5 : (*k*)

(*a*) En vez de esta jugada podria jugar D d 8 — b 4. (*Véase la llamada*).

(*b*) Fuerzaos á sacar este caballo delante de vuestro peon, que debereis poner en accion, pasadas las primeras jugadas. Hubierais podido parar su jugada con vuestra Reina; pero preferis dejarla en su casilla, para poder llevar mucho mas adelante el peon de la Reina hácia el arfil de su Rey.

(*c*) Juega este caballo, para impedir que jugueis d 2 — d 4, lo que cubriria el ataque de su arfil.

(*d*) No siempre es ventajoso adelantar los peones de las alas; ni debe hacerse sin graves razones.

(*e*) De haber adelantado él dos casillas este peon, hubiera sido preciso llevar el vuestro hácia su caballo, por la regla general de adelantar siempre el peon atacado.

(*f*) No pudiendo cubrir la direccion de vuestro arfil con sus peones, le opone el de su Reina.

(*g*) Podria volver á tomar con su peon, y no estaria mal jugado.

(*h*) De haber enrocado del lado de su Reina, os hubiera dado la ventaja de la posicion.

(*i*) No habiendo tomado vos este peon, habrá adelantado una casilla mas hácia vuestro arfil, desalojándole, lo cual le hubiera facilitado el medio de atacar, con sus peones, el lado de vuestro Rey.

(*k*) En esta posicion, debeis tratar de cambiar el peon del arfil de vuestro Rey por el del Rey enemigo, y la ventaja será vuestra.

LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
3.	c 2 — c 3	D d 8 — h 4
4.	D d 1 — e 2	C g 8 — f 6
5.	d 2 — d 3	C f 6 — g 4
6.	g 2 — g 3 (*a*)	D h 4 — f 6 (*b*)
7.	C g 1 — h 3 (*c*)	d 7 — d 6
8.	f 2 — f 3	C g 4 — e 3 (*d*)
9.	A c 1 — e 3 :	A c 5 — e 3 :
10.	D e 2 — e 3 :	A c 8 — h 3 :
11.	C b 1 — d 2	C b 8 — d 7 (*e*)

(*a*) A esta jugada podriais jugar C g 1 — f 3.

(*b*) Si, en vez de retirar su Reina, hubiese tomado el peon del arfil de vuestro Rey, dando jaque, habriais tomado su arfil con vuestra Reina, y ganabais una pieza.

(*c*) Aun cuando no es esta la mejor casilla para sacar los caballos, es necesaria dicha jugada en esta posicion.

(*d*) De haber retirado su caballo, hubierais jugado C h 3 — f 2, y luego A c 1 — e 3, para quitaros de encima el arfil de su Rey.

(*e*) Es evidente que el blanco tiene muchas mas jugadas que el negro ; la razon es que el negro ha sacado su Reina demasiado pronto, y que, en la situacion presente, no ocupa todavia la casilla donde deberia estar.

SEGUNDA PARTIDA.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	A f 1 — c 4	c 7 — c 6
3.	d 2 — d 4 (*a*)	e 5 — d 4 : (*b*)*
4.	D d 1 — d 4 :	d 7 — d 6
5.	f 2 — f 4	A c 8 — e 6 (*c*)
6.	A c 4 — d 5	d 6 — d 5
7.	e 4 — e 5	c 6 — c 5

(*a*) Teneis que adelantar dos casillas este peon, para impedir que traiga los suyos al centro, lo cual haria jugando d 7 — d 5, y atacando vuestro arfil, y con dicha jugada os ganaria la ventaja de mano.

(*b*) Si, en vez de tomar, jugase d 7—d 5, la partida cambiaria totalmente. (*Véase la primera llamada.*)

(*c*) Dos razones tiene para jugar este arfil ; la primera, para poder adelantar el peon de la Reina, dejando paso al arfil de su Rey; la segunda para oponerle al arfil de vuestro rey, del cual se libertará cuando llegue la ocasion, segun la regla prescrita ya en la primera partida.

4

	BLANCO.	NEGRO.
8.	D d 4 — f 2	C b 8 — c 6 (*d*)*
9.	c 2 — c 3	g 7 — g 6
10.	h 2 — h 3	h 7 — h 5 (*e*)
11.	g 2 — g 3 (*f*)	C g 8 — h 6
12.	C g 1 — f 3	A f 8 — e 7
13.	a 2 — a 4	C h 6 — f 5
14.	R e 1 — f 1	h 5 — h 4
15.	g 3 — g 4	C f 5 — g 3 †
16.	R f 1 — g 2	C g 3 — h 1 :
17.	R g 2 — h 1 : (*g*)	D d 8 — d 7
18.	D f 2 — g 1 (*h*)	a 7 — a 5
19.	A c 1 — e 3 (*i*)	b 7 — b 6
20.	C b 1 — a 3	R enr. — c 8 (*k*)
21.	A d 3 — a 6 †	R c 8 — c 7

(*d*) Si, en vez de sacar sus piezas, cual lo hace jugando este caballo, siguiese adelantando sus peones, se espondria á perder el juego. Debe notarse que cuando se hallan demasiado adelantados uno ó dos peones, están espuestos á ser tomados, á no ser que puedan sostenerlos ó reemplazarlos otros, ó que tengan todas las piezas campo libre para socorrerlos.

Véase la segunda llamada, cuyo objeto es probar que dos peones de frente en la cuarta línea valen mucho mas que si estuviesen en la sesta.

(*e*) Adelanta dos casillas este peon, para impedir que los vuestros ganen terreno. En la situacion pre-

sente, hay por ambas partes dos cuerpos iguales de peones en el ajedrez. Vos teneis cuatro del lado de vuestro Rey, contra tres de los suyos, y él tiene cuatro contra tres de los vuestros del lado de la Reina. El que primero pueda separar los peones de su contrario, donde están en mayor número que los suyos, debe irremisiblemente ganar el juego.

(*f*) Esta jugada es esencial, pues jugando él h 5—h 4, cortaria la comunicacion de vuestros peones. El del caballo de vuestro Rey no podria juntarse con el de vuestro arfil, sin esponerse á ser tomado por el peon de su torre.

(*g*) Aunque una torre sea pieza mas importante que un caballo, vuestro juego es quizá mejor que el suyo, pues este cambio pone á vuestro Rey en seguridad, sin contar que podeis formar un ataque por cualquier lado que pueda enrocar.

(*h*) Es necesaria esta jugada para sostener el peon del caballo de vuestro Rey, é impedir que sacrifique su arfil por vuestros dos peones, lo que haria sin ningun género de duda. Consistiendo ahora la fuerza de vuestro juego en vuestros peones, es natural que trate de romperlos, máxime cuando de este modo os ganaria un ataque que podria causar la pérdida de vuestra partida.

(*i*) Jugais este arfil, con la intencion de hacerle adelantar el peon del arfil de su Reina, lo cual abriria un paso á vuestros caballos y os procuraria ganar el juego en pocas jugadas.

(*k*) Enroca por este lado, para evitar el ataque de vuestros peones á su Rey, no teniendo tanto que temer por la parte en que no se hallan tan adelantados.

	BLANCO.	NEGRO.
22.	C a 3 — c 2 (*l*)	T d 8 — a 8
23.	A a 6 — b 5	D d 7 — d 8 (*m*)
24.	b 2 — b 4	D d 8 — f 8
25.	b 4 — c 5 :	b 6 — c 5 :
26.	C f 3 — d 2 (*n*)	c 5 — c 4 (*o*)
27.	C d 2 — f 3	f 7 — f 6 (*p*)*
28.	A e 3 — b 6 †	R c 7 — b 7
29.	A b 5 — c 6 : †	R b 7 — c 6 :
30.	C f 3 — d 4 †	R c 6 — d 7 (*q*)
31.	f 4 — f 5	A e 6 — g 8
32.	e 5 — e 6 †	R d 7 — e 8
33.	C d 4 — b 5	A e 7 — d 6
34.	D g 1 — d 4 (*r*)	Perdido.

(*l*) De haberle dado jaque con el caballo, comprometiais vuestro arfil, perdiendo mucho tiempo. Vale mas por lo tanto retrogradar.

(*m*) Juega su Reina para llevarla en seguida á la casilla f 8, y sostener mejor el peon del arfil de su Reina.

(*n*) Jugais este caballo, para continuar vuestro ataque á su peon, del cual depende la partida.

(*o*) Mueve este peon para ganar una jugada, é impedir vaya el caballo de vuestro Rey á la casilla b 3. Pudiendo esta jugada hacerse de otro modo, *véase la tercera llamada*.

(*p*) Como vuestros caballos tienen libre entrada en

su juego, pierde necesariamente la partida, juegue la pieza que quiera.

(*q*) Si toma con su Rey el arfil de vuestra Reina, pierde su Reina por un jaque al descubierto ; y si retira su Rey á otra parte, pierde el arfil de su Reina.

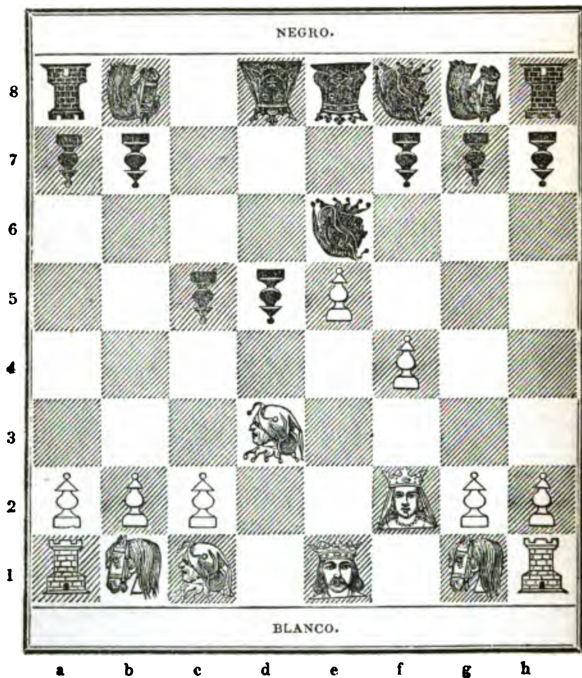
(*r*) Vuestra Reina toma en seguida el peon de la suya, entra en su juego, arrebata todas sus piezas y gana la partida.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
3.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
4.	e 4 — d 5 :	c 6 — d 5 :
5.	A c 4 — b 5 †	A c 8 — d 7
6.	A b 5 — d 7 : †	C b 8 — d 7 :
7.	d 4 — e 5 :	C d 7 — e 5 :
8.	D d 1 — e 2	D d 8 — e 7
9.	C b 1 — c 3	R enr. — c 8
10.	A c 1 — f 4	C e 5 — c 6
11.	R enr. — c 1	D e 7 — e 2 :
12.	C g 1 — e 2 :	d 5 — d 4
13.	C c 3 — e 4	f 7 — f 6
14.	h 2 — h 4	h 7 — h 5
15.	T h 1 — h 3	C g 8 — h 6
16.	A f 4 — h 6 :	T h 8 — h 6 :
17.	T h 3 — d 3	T d 8 — e 8
18.	C e 2 — d 4 :	C c 6 — b 4
19.	T d 3 — e 3	C b 4 — a 2 : †
20.	R c 1 — b 1	C a 2 — b 4
21.	C e 4 — d 6 †	Perdido.

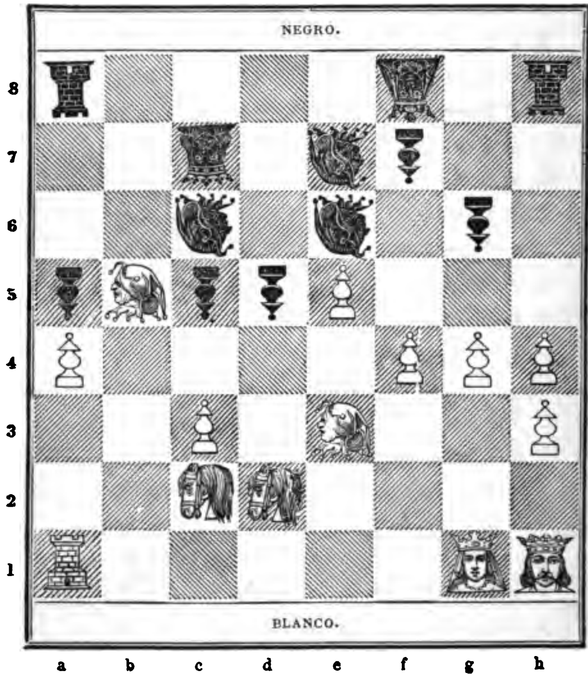
SEGUNDA LLAMADA,

A LA OCTAVA JUGADA DEL NEGRO.



TERCERA LLAMADA,

A LA VIGÉSIMASESTA JUGADA DEL NEGRO.



SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
8.	D d 4 — f 2	c 5 — c 4
9.	A d 3 — e 2	d 5 — d 4
10.	c 2 — c 3	d 4 — d 3
11.	A e 2 — f 3	A e 6 — d 5
12.	b 2 — b 3	b 7 — b 5
13.	a 2 — a 4	c 4 — b 3 :
14.	a 4 — b 5 :	A d 5 — f 3 :
15.	C g 1 — f 3 :	C b 8 — d 7
16.	A c 1 — e 3	T a 8 — b 8
17.	e 3 — c 4	C d 7 — b 6
18.	C b 1 — d 2	A f 8 — b 4
19.	R enr. — g 1 (*a*)	

TERCERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.'
26.	C f 3 — d 2	f 7 — f 6
27.	C d 2 — b 3	e 5 — e 4
28.	A e 3 — b 6 †	R c 7 — b 7
29.	C b 3 — c 5 †	A e 7 — c 5 :
30.	A b 6 — c 5 :	D f 8 — c 8
31.	T a 1 — b 1	R b 7 — c 7
32.	A c 5 — d 6 †	R c 7 — d 8
33.	D g 1 — b 6 †	Perdido.

(*a*) En esta posicion no podeis menos de ganar el juego, pues mientras vuestros peones de la derecha están sostenidos, los del adversario, que se hallan separados, tienen que rendirse.

Variante.

	BLANCO.	NEGRO.
«1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
«2.	A f 1 — c 4	c 7 — c 6 (*a*)
«3.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 (*b*)*
«4.	D d 1 — d 4 :	d 7 — d 6 (*c*)
«5.	f 2 — f 4	A c 8 — e 6 (*d*)
6.	A c 4 — e 6 :	f 7 — e 6 :
7.	c 2 — c 4	d 6 — d 5 (*e*)*
8.	c 4 — d 5 :	e 6 — d 5 : (*f*)
9.	e 4 — e 5	c 6 — c 5
10.	D d 4 — f 2 (*g*)	C b 8 — c 6
11.	C g 1 — f 3	d 5 — d 4 (*h*)*
12.	R enr. — g 1	D d 8 — d 5
13.	T f 1 — d 1 (*i*)	R enr. — c 8 (*k*)
14.	b 2 — b 3	C g 8 — h 6
15.	C b 1 — a 3	A f 8 — e 7
16.	A c 1 — b 2 (*l*)	

(*a*) Prepárase á jugar d 7 —d 5, para cubrir la direccion del arfil de vuestro Rey, ocupar el centro con sus peones, y ganar la mano.

(*b*) Siguiendo su proyecto hubiera podido jugar d 7 — d 5. (*Véase la primera llamada.*)

(*c*) Si hubiese jugado C g 8—f 6, debiais atacar su caballo jugando e 4— e 5, y con dicha jugada de seguro ganabais.

(*d*) No pudiendo cubrir la direccion del arfil de vuestro Rey con el peon de su Reina, le opone el arfil de su Reina. De haber jugado f 7 — f 5, avanzabais el peon de vuestra Reina.

(*e*) Hace esta jugada para romper vuestros peones del centro, ó establecer una fuerza considerable hácia el lado de su Reina. Habria jugado mal, adelantando hácia vuestra Reina el peon del arfil de la suya. (*Véase la segunda llamada.*)

(*f*) Jugaria mal tomando con el peon del arfil de su Rey, pues sus piezas quedarian encerradas y ocuparian menos terreno que las vuestras.

(*g*) No jugariais bien dando jaque con vuestra Reina; nunca debe alejársela del centro, sino por el contrario resguardarla tras de los peones sobre todo al principiar un juego.

(*h*) Habria jugado pésimamente adelantando el peon del arfil de su Reina. En un grupo de peones, es importantísimo no adelantar sino aquel que está á la cabeza.

(*i*) Esta jugada es esencial para impedir que adelante el peon del arfil de su Reina, con lo que tendria dos peones de frente en vuestro terreno, y podria sacar ventajosamente el arfil de su Rey.

(*k*) De haber jugado b 7 — b 5, ganabais un peon atacando su Reina con el caballo de la vuestra.

(*l*) Esta partida está muy igual. Tan buena es la posicion de uno como de otro; si ambos arfiles se hallan espuestos, las torres gozan de entera libertad.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
3.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
4.	e 4 — d 5 :	c 6 — d 5 :
5.	A c 4 — b 5 † (*a*)	A c 8 — d 7
6.	A b 5 — d 7 : †	C b 8 — d 7 :
7.	d 4 — e 5 :	C d 7 — e 5 :
8.	D d 1 — e 2	D d 8 — e 7 (*b*)
9.	C b 1 — c 3	R enr. — c 8
10.	A c 1 — f 4	C e 5 — c 6
11.	R enr. — c 1 (*c*)	

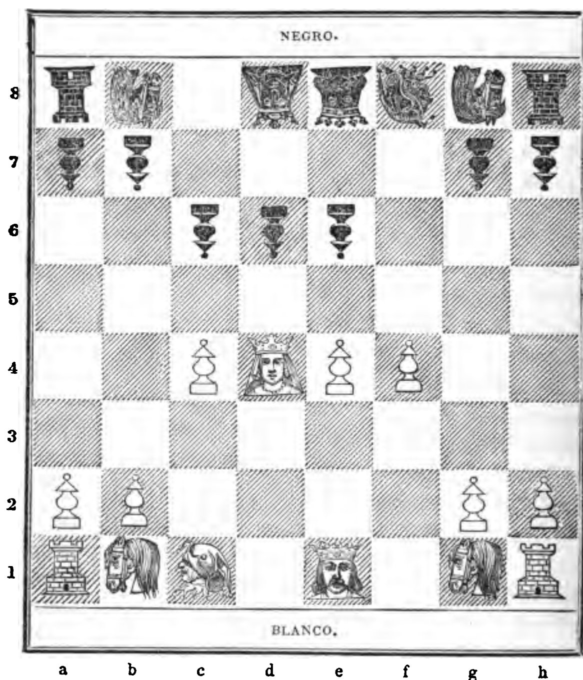
(*a*) Si en lugar, de dar jaque, hubieseis jugado A c 4 — b 3, perdiais la ventaja de mano, así como la de la posicion, pues se hubiera apoderado del centro, adelantando el peon de su Rey.

(*b*) Si hubiese sostenido su caballo de cualquier otro modo, ganabais al momento jugando f 2 — f 4.

(*c*) En esta posicion, deben ocuparos principalmente dos cosas: la primera, conservar el arfil de vuestra Reina que, por su direccion, importuna al Rey contrario; la segunda, atacar el peon de su Reina que, separado de los otros peones, no puede ser sostenido sino por las piezas. Siempre es ventajoso atacar un peon aislado, aunque no fuese mas que para ocupar las piezas del adversario.

SEGUNDA LLAMADA,

A LA SEPTIMA JUGADA DEL NEGRO.



SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.	c 2 — c 4	c 6 — c 5 (*a*)
8.	D d 4 — d 3	C g 8 — f 6
9.	C b 1 — c 3	C b 8 — c 6
10.	a 2 — a 3 (*b*)	A f 8 — e 7
11.	C g 1 — f 3	R enr. — g 8
12.	g 2 — g 3 (*c*)	C c 6 — a 5 (*d*)
13.	A c 1 — e 3	C a 5 — b 3
14.	T a 1 — d 1	C f 6 — g 4

(*a*) Esta jugada decide la suerte del juego. Cuidad que no adelante el peon de su Reina, y si lo conseguis, el arfil de su Rey quedará encerrado, y vuestras piezas ocuparán mucho mas terreno que las suyas.

(*b*) Esta jugada es esencial, pues de lo contrario habria atacado vuestra Reina con el caballo de la suya, con lo que tendria una pieza en la casilla d 5 para poder adelantar en seguida el peon de su Reina desembarazando así sus piezas.

(*c*) De haber jugado vos A c 1 — e 3, habria jugado C f 6 — g 4, para tomar vuestro arfil, con lo que hubiera recobrado su libertad el de su Rey. Es ventajoso conservar un arfil del mismo color que el del adversario ; la direccion de los arfiles es temible casi en todos los casos, y no es facil resguardarse de ellos con seguridad sino oponiéndoles otros arfiles.

(*d*) Juega este caballo para cambiarle por vuestro arfil.

BLANCO.	NEGRO.
15. A e 3 — g 1 (*e*)	a 7 — a 6 (*f*)
16. h 2 — h 3	C g 4 — f 6
17. A g 1 — e 3	C f 6 — h 5
18. C c 3 — e 2	C b 3 — a 5 (*g*)
19. R enr. — g 1 (*h*)	

(*e*) Ninguna de estas marchas es temible : pues no solo no rompen los caballos vuestro centro, sino que podeis obligarles á retirarse cuando querais. Prueba esto que no hay verdaderos ataques si no se forman con muchas piezas reunidas; una ó dos solamente raras veces los constituyen.

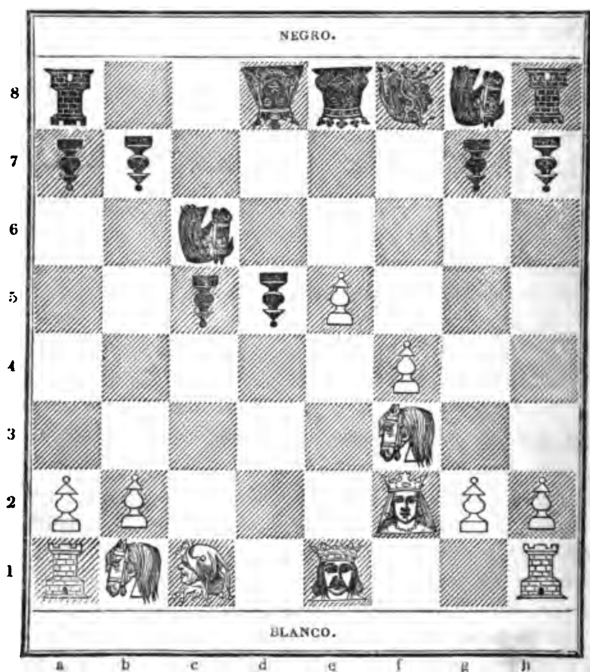
(*f*) Hace esta jugada para impedir que el caballo de vuestra Reina ataque al peon de la suya.

(*g*) En vez de jugar este caballo, hubiera podido sostenerle jugando D d 8 — b 6, y entonces adelantabais el peon del caballo de vuestro Rey.

(*h*) En esta posicion gana el blanco si puede impedir avance el peon de la Reina enemiga. No debe adelantar los peones de la derecha, mientras no se halle el Rey en posicion de sostenerlos.

TERCERA LLAMADA,

A LA UNDÉCIMA JUGADA DEL NEGRO.



TERCERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
11.	C g 1 — f 3	c 5 — c 4
12.	A c 1 — e 3	A f 8 — b 4 †
13.	C b 1 — c 3 (*a*)	C g 8 — e 7
14.	R enr. — g 1	C e 7 — f 5 (*b*)
15.	T a 1 — d 1 (*c*)	C f 5 — e 3 :
16.	D f 2 — e 3 :	C c 6 — e 7
17.	R g 1 — h 1 (*d*)	A b 4 — c 3 : (*e*)
18.	b 2 — c 3 :	R enr. — g 8 (*f*)

(*a*) Si toma vuestro caballo, el peon de su Reina tiene que caer en seguida en vuestras manos, pues no puede sostenerle con ningun otro peon, al paso que vos podeis atacarle con todas vuestras piezas.

(*b*) Juega este caballo para deshacerse de vuestro arfil, y procurar al arfil de su Rey una direccion hácia vuestra Reina y vuestro Rey, cosa muy temible.

(*c*) Jugais esta torre para obligarle á sostener el peon de su Reina, ó á tomar el caballo de la vuestra.

(*d*) Hubierais podido tomar el peon de su Reina con vuestro caballo, jugando en seguida D e 3 — e 4 para forzar su caballo; pero libraria su Reina con jaque; por lo tanto conviene pongais primero vuestro Rey al abrigo del jaque.

(*e*) Tiene que tomar vuestro caballo, para conservar el peon de su Reina.

(*f*) En esta posicion gana el blanco la partida, con solo evitar se ponga en accion el peon de la Reina enemiga y sosteniendo el centro, sin avanzar demasiado á prisa con los peones.

TERCERA PARTIDA.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 4	c 7 — c 5 (*a*)
2.	f 2 — f 4	C b 8 — c 6 (*b*)
3.	C g 1 — f 3	e 7 — e 6
4.	c 2 — c 3 (*c*)	d 7 — d 5
5.	e 4 — e 5	f 7 — f 5 (*d*)
6.	d 2 — d 4	C g 8 — h 6 (*e*)
7.	A c 1 — e 3	D d 8 — b 6 (*f*)
8.	D d 1 — d 2	C h 6 — f 7 (*g*)
9.	d 4 — c 5 : (*h*)	A f 8 — c 5 :
10.	A e 3 — c 5 :	D b 6 — c 5 :

(*a*) Esta manera de abrir el juego cuando no es uno mano, es absolutamente defensiva, y no la mejor, sobre todo si se hace alguna concesion; pero es escelente para conocer la fuerza de un adversario cuyo modo de jugar se ignora.

(*b*) Hubiera podido forzaros á jugar el gambito adelantando e 7—e 5, y no hubieseis podido tomar su peon, sin esponeros á recibir un jaque de su Reina con el cual ganaba.

(*c*) Tambien podiais jugar d 2 — d 4, para cambiar

vuestro peon por el del arfil de su Reina. No es una mala jugada; mas en este caso es preciso conservar el arfil de vuestra Reina, para oponerle en caso de necesidad al de su Rey, que, colocado en la casilla c 5 os impediria enrocar á vuestra derecha y cohartaria la libertad de todas vuestras piezas.

(*d*) Podia igualmente adelantar el peon de su Reina, en cuyo caso tomariais su peon con el vuestro para impedir que estableciese hácia el lado de su Reina la misma posicion que existe hácia el lado de vuestro Rey.

(*e*) Jugaria mal tomando el peon de vuestra Reina, por facilitar la salida del caballo de vuestra Reina. Tambien habriais jugado mal tomando su peon con el vuestro porque así procurariais un puesto importante á su arfil.

(*f*) Ataca el peon del caballo de vuestro Rey, con objeto de obligaros á adelantar una casilla; pero vale mas sostenerle, pues avanzándole, podria formar con éxito su ataque sobre vuestra izquierda, jugando a 7 —a 5.

(*g*) De haber atacado el arfil de vuestra Reina con este caballo, no debiais comenzar dejando pieza por pieza, sino retirando vuestro arfil, obligando así á retirarse á su caballo.

(*h*) No pudiendo sacar el caballo de vuestra Reina, sin esponeros á doblar un peon, ó á que fuercen esta, debeis deshaceros del arfil de su Rey.

	BLANCO.	NEGRO.
11.	C b 1 — a 3 (*i*)	g 7 — g 5 (*k*)
12.	g 2 — g 3	h 7 — h 5 (*l*)
13.	h 2 — h 4	g 5 — f 4 : (*m*)
14.	g 3 — f 4 :	T h 8 — g 8 (*n*)
15.	C f 3 — g 5	C f 7 — h 6 (*o*)
16.	C a 3 — c 2	C h 6 — g 4
17.	C c 2 — d 4 (*p*)	R e 8 — e 7
18.	A f 1 — e 2	A c 8 — d 7
19.	R enr. — g 1 (*q*)	T a 8 — c 8
20.	T a 1 — c 1 (*r*)	

(*i*) Vuestro objeto es llevar este caballo á la casilla d 4, donde se reunirá con el de vuestro Rey. Este puesto, en la situacion actual, es el mas ventajoso que puede ocupar. En general, teniendo dos caballos, conviene sobre manera establecer entre ellos una comunicacion recíproca, y apostarlos en casillas donde no puedan atacarlos los peones del adversario, ni tampoco forzarles á retirarse.

(*k*) Adelanta este peon para romper vuestro centro; hariais mal en tomarle.

(*l*) Adelanta este peon con objeto de abrir paso á la torre de su Rey; si le dejaseis avanzar mas podria forzar y romper la retaguardia de vuestros peones.

(*m*) Pudiendo apostarse el caballo de vuestro Rey en la casilla g 5, sostenido por dos peones, toma vuestro peon para procurar á su caballo un puesto igual.

(*n*) Juega esta torre para apoderarse de la línea. Hé aquí un ejemplo de los casos en que puede sacrificarse una torre por otra cualquier pieza. Si no cerraseis esta línea con vuestro caballo, llevaria su torre á la casilla g 4, apoyada y sostenida por dos peones, y no podriais tomarla sin reunir sus peones.

(*o*) Juega este caballo con el fin de llevarle á la casilla e 4, donde se hallará en un puesto semejante al que el vuestro ocupa.

(*p*) Con esta jugada cubris la direccion de su Reina, y teneis reunidos vuestros dos caballos para atacar el peon de su Rey.

(*q*) Seria peligroso enrocar á vuestra izquierda, pues podria formar muy fácilmente un ataque hácia vuestro Rey; fuera de que, en esta posicion, vuestro Rey irá á ocupar la casilla g 3, para contener el caballo enemigo, y sostener al mismo tiempo vuestros peones.

(*r*) Esta jugada es necesaria para evitar que se haga dueño de la línea tomando vuestro caballo con el suyo. Esta circunstancia le haria ganar el juego. Es menester oponer siempre las torres á las del adversario, y no cederle jamas los pasos libres. — En esta situacion están ambos juegos casi iguales. El blanco tiene una pequeña ventaja, por hallarse uno de sus peones en el terreno del negro.

CUARTA PARTIDA*.

JUEGO DE DEFENSA.

	NEGRO.	BLANCO.
1.	e 7 — e 5	e 2 — e 4
2.	C g 8 — f 6	d 2 — d 3
3.	A f 8 — c 5*	f 2 — f 4 (*a*)
4.	d 7 — d 6	c 2 — c 3
5.	e 5 — f 4 : (*b*)*	A c 1 — f 4 :
6.	A c 8 — g 4	C g 1 — f 3 (*c*)
7.	C b 8 — d 7	d 3 — d 4
8.	A c 5 — b 6	A f 1 — d 3 (*d*)
9.	D d 8 — e 7	D d 1 — e 2
10.	R enr. — g 8 (*e*)*	C b 1 — d 2
11.	C f 6 — h 5 (*f*)	D e 2 — e 3
12.	C h 5 — f 4 : (*g*)	D e 3 — f 4 :

* ***Este juego no está enteramente correcto; pero la salida de los blancos es muy buena, sobre todo si se da alguna ventaja.***

(*a*) Siempre conviene cambiar el peon del arfil de vuestro Rey, por el del Rey adverso; de este modo el peon de vuestro Rey y el de vuestra Reina pueden colocarse en el centro del tablero. Ademas, enrocando á la derecha vuestra torre está en posicion de obrar desde el principio del juego. (***Véase la primera llamada***).

(*b*) Si se negase á tomar el peon de vuestro arfil, debeis dejarle vendido, sin adelantarle hasta que haya enrocado, formando en seguida el ataque hácia los peones que cubren su Rey, con los vuestros de la derecha. (*Véase la segunda llamada*).

Regla general; nunca deben adelantarse á la ligera los peones de las alas, antes que haya enrocado el adversario, por poderse retirar este muy bien hácia el lado en que se hallan menos adelantados vuestros peones, y consiguientemente, menos en estado de perjudicarle.

(*c*) Si tomase vuestro caballo con su arfil, deberiais tomar con el peon, para llevar el grueso de vuestros peones hácia el centro.

(*d*) Es la mejor casilla que puede ocupar el arfil de vuestro Rey, despues de la c 4. En este sitio puede serviros para formar el ataque hácia el peon de la torre del Rey, si el adversario enroca por este lado.

(*e*) Si hubiese enrocado por el lado de su Reina, debiais hacerlo vos por el lado de vuestro Rey, para atacar en seguida mas fácilmente con los peones de vuestra izquierda. En general no conviene apresurarse á formar un ataque de peones, hasta que no estén todos bien sostenidos por sí mismos y por las piezas; de lo contrario estas especies de ataques fallan completamente. (*Véase la tercera llamada*).

(*f*) Mueve su caballo, para poder jugar en seguida f 7 — f 5, y romper la linea de vuestros peones.

(*g*) Si en lugar de tomar vuestro arfil, hubiese adelantado f 7 — f 5, hubierais debido atacar su Reina con el arfil de la vuestra, y luego jugar h 2 — h 3, para forzarle á tomar vuestro caballo; y de hacerlo así tomabais su arfil con el peon, para sostener mejor el de

	NEGRO.	BLANCO.
13.	A g 4 — f 3 : (*h*)	g 2 — f 3 :
14.	f 7 — f 5	D f 4 — g 3
15.	f 5 — e 4 :	f 3 — e 4 :
16.	T f 8 — f 6 (*i*)	h 2 — h 4 (*k*)
17.	T a 8 — f 8	R enr. — c 1
18.	c 7 — c 5	e 4 — e 5 (*l*)
19.	d 6 — e 5 :	d 4 — d 5
20.	A b 6 — c 7	C d 2 — e 4 (*m*)
21.	T f 6 — f 3	D g 3 — g 2
22.	D e 7 — f 7 (*n*)	C e 4 — g 5′
23.	D f 7 — f 4 †	R c 1 — b 1
24.	T f 3 — d 3 : (*o*)	T d 1 — d 3 :

---

vuestro Rey, y reemplazarle si cayese en manos del adversario.

(*h*) Si no tomase este caballo su arfil se veria encerrado por vuestros peones; ó perderia tres jugadas inutilmente, causando así la ruina entera de su juego.

(*i*) Juega esta torre para atacar y desalojar vuestra Reina, ó para doblarla con la otra.

(*k*) Adelantais tanto este peon para dejar paso á vuestra Reina, si fuese atacada por la torre de su Rey.

(*l*) Esta jugada es dificil, y solo un buen jugador puede comprenderla bien. En general, cuando hay un cordon de peones situados unos tras otros, debe jugarse de modo que el primero conserve siempre su puesto. No

hallándose el peon de vuestro Rey en el mismo color ó linea oblicua que los otros, vuestro adversario ha adelantado c 7 — c 5 por dos razones: la primera, para haceros adelantar el peon de vuestra Reina, que detendria con el de la suya; de forma que el peon de vuestro Rey, colocado detras, os seria inutil; la segunda, para impedir que el arfil de vuestro Rey, ataque el peon de su torre. Teneis pues que adelantar el peon de vuestro Rey hácia la torre, y aun sacrificarle, pues tomándole el adversario abre un paso libre al peon de vuestra Reina, que adelantareis desde luego para sostenerle en seguida con los otros peones. Este peon debe ir á Reina, ó procuraros una ventaja bastante considerable para decidir la suerte del juego. A primera vista, ocupando el peon de su Reina la linea de su Rey y estando en vuestro terreno, parece tener la misma ventaja de poder ir á Reina; mas estando aislado este peon, tiene por necesidad que caer en vuestras manos, en atencion á que podeis atacarlo con todas vuestras piezas.

(*m*) Es necesario jugar este caballo para detener el peon de su Rey, sobre todo cerrando como cierra el paso á su arfil y á su caballo.

(*n*) Juega su Reina para dar jaque en seguida. De haber adelantado h 7 — h 6, para parar el ataque de vuestro caballo, jugabais d 5 — d 6 y ganabais el juego.

(*o*) Toma vuestro arfil para salvar el peon de su torre, por incomodarle este mas que todas las otras piezas. Con esta jugada puede tener en jaque con su Reina la torre que cubre vuestro Rey.

NEGRO.	BLANCO.
25. D f 4 — f 5	D g 2 — e 4 (*p*)
26. D f 5 — e 4 :	C g 5 — e 4 :
27. T f 8 — f 4	C e 4 — g 5
28. c 5 — c 4	T d 3 — g 3
29. C d 7 — c 5	C g 5 — e 6
30. C c 5 — e 6 :	d 5 — e 6 :
31. T f 4 — f 6	T h 1 — d 1 (*q*)
32. T f 6 — e 6 :	T d 1 — d 7 (*r*)
	y ganará.

(*p*) Teniendo una torre por un arfil al fin del juego, os conviene hacer Reina por Reina, porque la suya os incomoda en esta posicion. Para evitar el mate tiene que aceptar el cambio.

(*q*) Es menester apoderarse de los pasos, para poner en juego las torres, y llevarlas al terreno del adversario, sobre todo al terminar la partida.

(*r*) Aunque hubiere jugado de otra manera, no podia impedir que doblaseis vuestras torres, á menos de perder su arfil, ó dejaros llevar vuestro peon á Reina.

PRIMERA LLAMADA.

	NEGRO.	BLANCO.
3.	d 7 — d 5	f 2 — f 4
4.	d 5 — e 4 : (*a*)	f 4 — e 5 :
5.	C f 6 — g 4	d 3 — d 4
6.	f 7 — f 5	A f 1 — c 4
7.	c 7 — c 5	c 2 — c 3
8.	C b 8 — c 6	C g 1 — e 2
9.	h 7 — h 5 (*b*)	h 2 — h 3
10.	C g 4 — h 6	R enr. — g 1
11.	C c 6 — a 5	A c 4 — b 5 †
12.	A c 8 — d 7	A b 5 — d 7 : †
13.	D d 8 — d 7 :	d 4 — d 5
14.	c 5 — c 4 (*c*)	b 2 — b 4

(*a*) Si en lugar de este peon, tomase el de vuestro arfil, deberiais adelantar el peon de vuestro Rey hácia su caballo, tomando en seguida su peon con el arfil de vuestra Reina.

(*b*) Adelanta tanto este peon, para no tener un peon doblado en la linea de la torre de su Rey, lo cual no hubiera podido evitar á la otra jugada, de llevar vos el peon de vuestra torre hácia su caballo, que podiais tomar en seguida con el arfil de vuestra Reina.

(*c*) Juega este peon para cortar la comunicacion á vuestros peones; obligándole á tomar, queda frustrado su designio.

	NEGRO.	BLANCO.
15.	c 4 — b 3 :	a 2 — b 3 :
16.	b 7 — b 6	A c 1 — e 3
17.	A f 8 — e 7	C e 2 — f 4 (*d*)
18.	C h 6 — g 8	C f 4 — g 6
19.	T h 8 — h 7	e 5 — e 6
20.	D d 7 — b 7	d 5 — d 6
21.	A e 7 — f 6	T f 1 — f 5 :
22.	R enr. — c 8	T f 5 — a 5 :
23.	b 6 — a 5 :	T a 1 — a 5 :
24.	a 7 — a 6	T a 5 — c 5 †
25.	R c 8 — b 8	T c 5 — c 7
26.	D b 7 — b 5	C b 1 — a 3
27.	D b 5 — f 5	C a 3 — c 4
28.	D f 5 — g 6 : (*e*)	A e 3 — a 7 †
29.	R b 8 — a 8	C c 4 — b 6 † mate.

SEGUNDA LLAMADA.

5.	R enr. — g 8	f 4 — f 5
6.	d 6 — d 5	D d 1 — f 3
7.	d 5 — e 4 :	d 3 — e 4 :

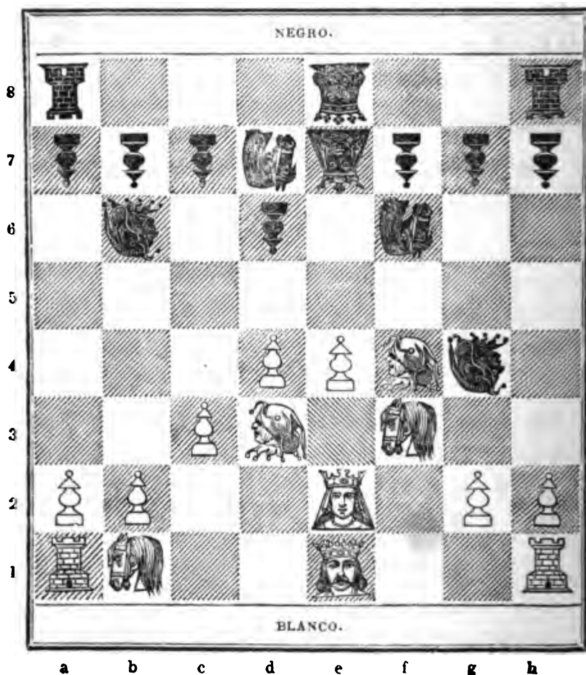
(*d*) Esta jugada es decisiva ; vuestro caballo tiene encerradas todas las piezas de vuestro adversario, hasta que se disponga el mate.

(*e*) De hacer otra jugada, pierde el juego.

6

TERCERA LLAMADA.

A LA DÉCIMA JUGADA DEL NEGRO.



	NEGRO.	BLANCO.
8.	a 7 — a 5	g 2 — g 4
9.	D d 8 — d 6	g 4 — g 5
10.	C f 6 — e 8	A f 1 — c 4
11.	c 7 — c 6	D f 3 — h 5
12.	b 7 — b 5	g 5 — g 6
13.	h 7 — h 6	A c 4 — f 7 : †
14.	R g 8 — h 8	A c 1 — h 6 :
15.	C e 8 — f 6	D h 5 — h 4 (*a*)

(*a*) El negro pierde sin remedio el juego.

TERCERA LLAMADA.

	NEGRO.	BLANCO.
10.	R enr. — c 8	R enr. — g 1
11.	h 7 — h 6	C b 1 — d 2
12.	g 7 — g 5	A f 4 — e 3
13.	T d 8 — g 8	b 2 — b 4
14.	h 6 — h 5	a 2 — a 4 (*a*)
15.	A g 4 — f 3 :	D e 2 — f 3 :

(*a*) Cuando se halla el Rey detras de dos ó tres peones que aun no se han jugado y los ataca el adversario para romperlos, y trata de abrir paso hácia vuestro Rey, es menester guardarse de avanzar ninguno á no ser indispensable; de lo contrario os espondriais á perder.

	NEGRO.	BLANCO.
16.	g 5 — g 4	D f 3 — e 2
17.	c 7 — c 6	a 4 — a 5
18.	A b 6 — c 7	c 3 — c 4
19.	h 5 — h 4	T f 1 — b 1
20.	T h 8 — h 5	c 4 — c 5
21.	d 6 — d 5	e 4 — e 5
22.	C f 6 — e 8	b 4 — b 5
23.	c 6 — b 5 :	T b 1 — b 5 :
24.	a 7 — a 6	T b 5 — b 4
25.	f 7 — f 6	A d 3 — a 6 :
26.	b 7 — a 6 :	D e 2 — a 6 : †
27.	R c 8 — d 8	D a 6 — a 8 †
28.	C d 7 — b 8	a 5 — a 6
29.	R d 8 — d 7	D a 8 — d 5 : †
30.	R d 7 — c 8	a 6 — a 7 (*b*)

(*b*) El blanco gana evidentemente el juego.

QUINTA PARTIDA.

	NEGRO.	BLANCO.
1.	e 7 — e 5	e 2 — e 4
2.	c 7 — c 6 (*a*)	d 2 — d 4
3.	e 5 — d 4 :	D d 1 — d 4 :
4.	d 7 — d 6 (*b*)	f 2 — f 4
5.	f 7 — f 5 (*c*)*	e 4 — e 5 (*d*)

(*a*) Este peon está mal colocado á la segunda jugada, porque adelantando d 2 — d 4, le ganais la mano.

(*b*) Si, en lugar de este peon, hubiese jugado C g 8 — e 7, adelantabais el peon de vuestro Rey, sosteniéndole en seguida con el del arfil del Rey.

(*c*) Si hubiese jugado A c 8 — e 6, jugabais A f 1 — d 3, y la posicion seria idéntica á la de la sesta jugada de la segunda partida; pero si atacase vuestra Reina adelantando c 6 — c 5, jugaria mal, porque dejaria detras el peon que se halla á la cabeza de los que estan por el lado de su Reina. Véase la nota (*l*) del juego anterior. (*Véase asimismo la primera llamada de este juego*).

(*d*) Regla general : siempre debe evitarse cambiar el peon de vuestro Rey por el del arfil del Rey contrario; otro tanto decimos del peon de la Reina respecto del peon del arfil de la Reina contraria. La razon es sencilla : ocupando estos peones el centro impiden que las piezas del adversario entren en vuestro juego.

	NEGRO.	BLANCO.
6.	d 6 — d 5 (*e*) *	D d 4 — f 2
7.	A c 8 — e 6	C g 1 — f 3
8.	C b 8 — d 7	C f 3 — d 4
9.	A f 8 — c 5	c 2 — c 3
10.	D d 8 — b 6	A c 1 — e 3
11.	A c 5 — d 4:	c 3 — d 4: (*f*)
12.	C g 8 — e 7	A f 1 — d 3
13.	R enr. — g 8	h 2 — h 3
14.	D b 6 — c 7 (*g*)	g 2 — g 4
15.	g 7 — g 6	g 4 — g 5 (*h*)
16.	b 7 — b 6	C b 1 — c 3
17.	c 6 — c 5	R enr. — c 1 (*i*)
18.	c 5 — d 4:	A e 3 — d 4:
19.	C d 7 — c 5	h 3 — h 4 (*k*)
20.	C c 5 — d 3:	T d 1 — d 3:
21.	A e 6 — f 7 (*l*)	h 4 — h 5
22.	b 6 — b 5 (*m*)	T d 3 — h 3
23.	b 5 — b 4	e 5 — e 6
24.	A f 7 — e 8 (*n*)	h 5 — g 6:
25.	A e 8 — g 6:	T h 3 — h 7:
26.	A g 6 — h 7:	T h 1 — h 7:
27.	R g 8 — h 7:	D f 2 — h 4 †
28.	R h 7 — g 8	D h 4 — h 8 † (*o*)
		Mate.

(*e*) Si, en lugar de adelantar este peon, hubiese tomado el de vuestro Rey, hubierais debido tomar su

Reina, y luego su peon. No dejándole enrocar, conservais vuestro ataque. Él podria jugar D d 8 — c 7.

(*Véase la segunda llamada.*)

(*f*) Cuando se tienen dos cuerpos de peones separados, es menester aumentar siempre el mayor, reuniendo en el centro cuantos peones se puedan.

(*g*) No siendo su Reina de ninguna utilidad donde está, la retira para poder adelantar luego sus peones.

(*h*) Avanzando este peon, cerrais el juego; verdad es que podeis abrir un paso con el peon de la torre de vuestro Rey, en cuanto vuestras piezas estén prontas para formar y sostener vuestro ataque.

(*i*) Enrocais por este lado, á fin de poder atacar mas libremente del otro. Si, en lugar de enrocar, tomaseis el peon con que se os brinda, reuniriais sus peones en el centro, lo que entorpeceria el juego de vuestras piezas.

(*k*) De tomar el caballo con el arfil de vuestra Reina, hariais la misma falta, reuniendo sus peones en el centro.

(*l*) Juega este arfil para reemplazar el peon del caballo de su Rey, en caso que caiga prisionero.

(*m*) Juega este peon para atacar el caballo que cubre vuestro Rey; es el único partido que le queda, pero de todos modos, tome ó no vuestro peon, pierde el juego.

(*n*) Aunque tome vuestro peon con su arfil, pierde tambien el juego.

(*o*) En general, consiguiendo abrir un paso hácia el Rey contrario con dos ó tres peones, se gana irremisiblemente el juego.

PRIMERA LLAMADA.

	NEGRO.	BLANCO.
5.	c 6 — c 5	A f 1 — b 5 †
6.	A c 8 — d 7	A b 5 — d 7 : †
7.	D d 8 — d 7 :	D d 4 — d 3
8.	C b 8 — c 6	c 2 — c 4
9.	C c 6 — b 4	D d 3 — e 2
10.	A f 8 — e 7	C b 1 — c 3
11.	A e 7 — f 6	C c 3 — d 5
12.	C b 4 — d 5 : (*a*)	e 4 — d 5 : † (*b*)
13.	C g 8 — e 7	C g 1 — f 3
14.	R enr. — g 8	D e 2 — d 3
15.	T f 8 — e 8	R e 1 — f 2 (*c*)
16.	C e 7 — f 5	h 2 — h 4
17.	C f 5 — d 4	A c 1 — e 3
18.	C d 4 — f 3 :	R f 2 — f 3 :
19.	A f 6 — b 2 :	T a 1 — b 1
20.	A b 2 — f 6	g 2 — g 4
21.	g 7 — g 6	g 4 — g 5
22.	A f 6 — g 7	h 4 — h 5
23.	T e 8 — e 7	T h 1 — h 4
24.	T a 8 — e 8	A e 3 — d 2
25.	T e 7 — e 4	h 5 — g 6 :
26.	h 7 — g 6 :	T b 1 — h 1
27.	b 7 — b 5	A d 2 — c 3
28.	T e 4 — e 5 †	R f 3 — f 2
29.	T e 3 — d 3 :	T h 4 — h 8 †
30.	A g 7 — h 8 :	T h 1 — h 8 : † mate.

(*a*) Este cambio pone el peon de su Reina á cubierto del ataque de vuestras torres; sin embargo el peon de vuestro Rey debe haceros ganar.

(*b*) Si hubierais tomado con el peon del arfil de la Reina, romperia vuestros peones adelantando f 7 — f 5.

(*c*) Algunas veces vale mas jugar el Rey que enrocar, por formarse mas fácilmente un ataque de peones por este lado. En tal situacion, si hubieseis enrocado por el lado de vuestra Reina, su arfil, cuya linea se halla abierta, os hubiera incomodado sobremanera. En general, jugando el Rey, es menester colocarle en una linea donde halla un peon del adversario, y así está al abrigo del ataque de las torres.

SEGUNDA LLAMADA.

	NEGRO.	BLANCO.
6.	D d 8 — c 7	A f 1 — c 4
7.	d 6 — e 5 :	f 4 — e 5 :
8.	c 6 — c 5	D d 4 — d 5
9.	C b 8 — c 6	C g 1 — f 3
10.	C c 6 — b 4	D d 5 — d 1
11.	a 7 — a 6	a 2 — a 4
12.	C g 8 — e 7	R enr. — g 1
13.	g 7 — g 6	A c 1 — g 5
14.	A f 8 — g 7	A g 5 — f 6
15.	C e 7 — g 8	A f 6 — g 7 :
16.	D c 7 — g 7	f 3 — g 5

	NEGRO.	BLANCO.
17.	C g 8 — h 6	C b 1 — c 3
18.	C b 4 — c 6	D d 1 — d 5
19.	C c 6 — e 7	D d 5 — d 6
20.	A c 8 — d 7	e 5 — e 6
21.	A d 7 — c 6	T a 1 — d 1
22.	C h 6 — g 4	D d 6 — d 7 †
23.	A c 6 — d 7 :	e 6 — d 7 : †
24.	R e 8 — d 8	C g 5 — e 6 † (*a*)
		Mate.

(*a*) Aunque esta llamada puede jugarse de diferentes maneras, tiene que perder el negro, si conseguis el no dejar cubrir la direccion del arfil de vuestro Rey.

PRIMER GAMBITO.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
4.	A f 1 — c 4 (*a*)*	A f 8 — g 7 (*b*)*
5.	h 2 — h 4 (*c*)	h 7 — h 6 (*d*)*

(*a*) Hubierais podido adelantar h 2 — h 4, con lo que cambiaria la partida. (*Véase la llamada primera*).

(*b*) Si, en lugar de jugar este arfil, hubiese adelantado g 5 — g 4, esta jugada formaria otro juego. (*Véase la segunda llamada.*)

(*c*) Jugando este peon, le obligais á defender el del caballo de su Rey con el de su torre, encerrando el caballo de su Rey, el cual no puede salir sin vender sus peones.

(*d*) De otros dos modos podia hacer esta jugada: el primero adelantando f 7 — f 6; en este caso debiais sacrificar vuestro caballo tomando el peon g 5, para dar jaque en seguida con vuestra Reina, con lo que ganabais el juego; el otro adelantando g 5 — g 4, hácia vuestro caballo. (*Véase*, sobre la última jugada, *la llamada tercera.*)

	BLANCO.	NEGRO.
6.	d 2 — d 4	d 7 — d 6 (*e*)*
7.	c 2 — c 3*	c 7 — c 6 (*f*)*
8.	D d 1 — e 2	A c 8 — g 4 (*g*)*
9.	g 2 — g 3	f 4 — g 3 : (*h*)
10.	h 4 — g 5 :	h 6 — g 5 :
11.	T h 1 — h 8 :	A g 7 — h 8 :
12.	A c 1 — g 5 :	A h 8 — f 6 (*i*)
13.	A g 5 — f 6 :	D d 8 — f 6 :
14.	C b 1 — d 2	C b 8 — d 7
15.	R enr. — c 1	R enr. — c 8
16.	T d 1 — g 1	D f 6 — f 4
17.	D e 2 — g 2	f 7 — f 5
18.	D g 2 — g 3 :	D f 4 — g 3 :
19.	T g 1 — g 3 :	f 5 — e 4 :
20.	A c 4 — g 8 :	A g 4 — f 3 :
21.	C d 2 — f 3 :	e 4 — f 3 :
22.	A g 8 — f 7	T d 8 — f 8
23.	T g 3 — f 3 :	R c 8 — c 7
24.	R c 1 — d 2 (*k*)	c 6 — c 5
25.	A f 7 — h 5	T f 8 — f 3 :
26.	A h 5 — f 3 : (*l*)	

(*e*) Si hubiese jugado c 7—c 6, hubierais adelantado e 4—e 5, para poder tomar luego, en caso que quisiese jugar d 7—d 5, para cubrir el arfil de vuestro Rey. (*Véase la cuarta llamada.*) Bueno será observar que en el ataque del gambito, la mejor pieza y el mejor peon son sin disputa el arfil y el peon del Rey.

(*f*) Si hubiese jugado A c 8—g 6 perdia el juego. (*Véase la quinta llamada.*) Y jugando A c 8—e 6, lo mismo. (*Véase la sesta llamada.*)

(*g*) Ahora puede hacer esta jugada sin peligro, pues vuestra Reina no puede ir á doblar el arfil de vuestro Rey atacando sus dos peones; de jugar A c 8—e 6 perdia el juego. (*Véase la séptima llamada.*)

(*h*) En el ataque del gambito, no debeis economizar vuestros peones por el lado del Rey; muchas veces conviene sacrificarlos todos, por el peon del Rey enemigo, por impedir este peon que entre en juego el arfil de vuestra Reina, y se junte con las otras piezas que forman vuestro ataque.

(*i*) Si hubiese tomado D d 8 — g 5, ó A g 4—f 3, perdia et juego,

(*k*) Si, en lugar de jugar vuestro Rey, hubieseis adelantado c 3 — c 4, perdiais el juego, porque adelantando vuestro adversario c 6 — c 5, os hubiera forzado á tomar con el peon de vuestra Reina, atacando en seguida vuestra torre y vuestro arfil con su caballo.

(*l*) Habiendo el arfil tomado la torre es nulo el juego, si no se hace una falta grave. Por aquí se ve que un gambito bien atacado y defendido no puede ser partida decisiva para ninguno de los adversarios. El que da el gambito tiene solo la mano, y la esperanza de ganar el juego, si el que le defiende no hace perfectamente las diez ó doce primeras jugadas.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.	h 2 — h 4	g 5 — g 4
5.	C f 3 — e 5	h 7 — h 5
6.	A f 1 — c 4	T h 8 — h 7
7.	d 2 — d 4	d 7 — d 6
8.	C e 5 — d 3	D d 8 — e 7
9.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6
10.	D d 1 — e 2	f 4 — f 3
11.	g 2 — f 3 :	g 4 — f 3 :
12.	D e 2 — f 3 :	A c 8 — g 4
13.	D f 3 — e 3	A f 8 — h 6
14.	C d 3 — f 4	c 7 — c 6
15.	A c 1 — d 2	A h 6 — f 4 :
16.	D e 3 — f 4 :	d 6 — d 5
17.	A c 4 — d 3	C f 6 — e 4 :
18.	C c 3 — e 4 :	f 7 — f 5

SEGUNDA LLAMADA.

4.	A f 1 — c 4	g 5 — g 4
5.	C f 3 — e 5	D d 8 — h 4 †
6.	R e 1 — f 1	C g 8 — h 6
7.	d 2 — d 4	d 7 — d 6
8.	C e 5 — d 3	f 4 — f 3
9.	g 2 — g 3	D h 4 — h 3 †
10.	R f 1 — f 2	D h 3 — g 2 †
11.	R f 2 — e 3	C h 6 — g 8

	BLANCO.	NEGRO.
12.	C d 3 — f 4	A f 8 — h 6
13.	A c 4 — f 1	D g 2 — h 1 :
14.	A f 1 — b 5 †	c 7 — c 6
15.	A b 5 — c 6 : †	b 7 — c 6 :
16.	D d 1 — h 1 :	

TERCERA LLAMADA,

5.	h 2 — h 4	g 5 — g 4
6.	C f 3 — e 5	C g 8 — h 6
7.	d 2 — d 4	f 7 — f 6
8.	A c 1 — f 4 :	d 6 — d 7
9.	c 2 — c 3	f 6 — g 5 :
10.	h 4 — g 5 :	C h 6 — g 8
11.	D d 1 — b 3	D d 8 — e 7
12.	C b 1 — d 2	D e 7 — f 8
13.	R enr. — g 1 (*a*)	

CUARTA LLAMADA.

6.	d 2 — d 4	c 7 — c 6
7.	e 4 — e 5	b 7 — b 5
8.	A c 4 — b 3	a 7 — a 5
9.	a 2 — a 4	b 5 — b 4
10.	C b 1 — d 2	A c 8 — a 6
11.	C d 2 — e 4	D d 8 — b 6
12.	C e 4 — d 6 †	Perdido.

(*a*) En esta situacion tiene el blanco que ganar el juego.

QUINTA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.	c 2 — c 3	A c 8 — g 4
8.	D d 1 — b 3	A g 4 — h 5
9.	h 4 — g 5 :	h 6 — g 5 :
10.	T h 1 — h 5 :	T h 8 — h 5 :
11.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — e 7
12.	A f 7 — h 5 : (a)	

(a) Es visible que ha perdido el negro.

SESTA LLAMADA.

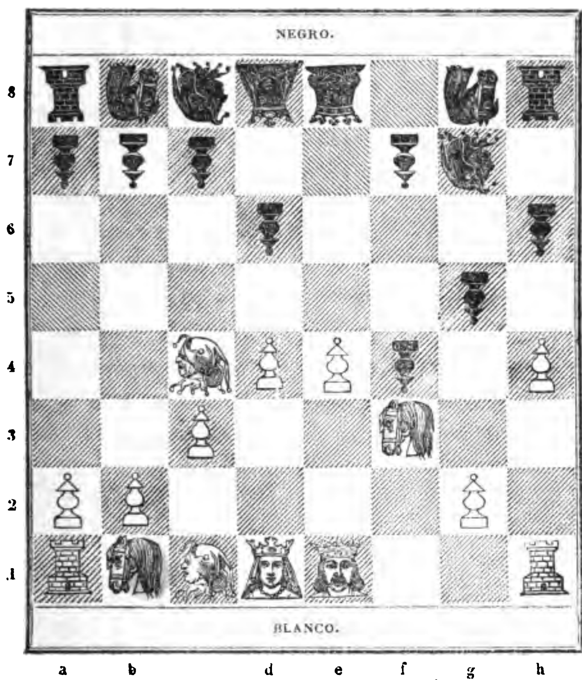
7.	c 2 — c 3	A c 8 — e 6
8.	A c 4 — e 6 :	f 7 — e 6 :
9.	D d 1 — b 3	D d 8 — c 8 (a)
10.	h 4 — g 5 :	h 6 — g 5 :
11.	T h 1 — h 8 :	A g 7 — h 8 :
12.	C f 3 — g 5 :	R e 8 — e 7
13.	A c 1 — f 4 :	C b 8 — c 6
14.	C b 1 — d 2	a 7 — a 5
15.	R enr. — c 1	b 7 — b 5
16.	T d 1 — h 1	C g 8 — f 6
17.	T h 1 — h 8 :	D c 8 — h 8 :
18.	D b 3 — e 6 : † (b)	

(a) Para resguardar los dos peones atacados.

(b) El negro se retira donde quiere, habiendo mate en las casillas á donde puede ir.

SITUACION

DE LAS QUINTA, SESTA Y SEPTIMA LLAMADAS.



SEPTIMA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
»7.	c 2 — c 3	c 7 — c 6
8.	D d 1 — e 2	A c 8 — e 6
9.	A c 4 — e 6:	f 7 — e 6:
10.	e 4 — e 5	d 6 — e 5:
11.	d 4 — e 5:	C b 8 — d 7
12.	g 2 — g 3	g 5 — g 4
13.	g 3 — f 4:	g 4 — f 3:
14.	D e 2 — f 3:	D d 8 — e 7
15.	C b 1 — d 2	R enr. — c 8
16.	b 2 — b 4 (*a*)	h 6 — h 5
17.	C d 2 — e 4	C d 7 — b 6
18	A c 1 — e 3	C g 8 — h 6
19.	A e 3 — c 5	D e 7 — c 7
20.	a 2 — a 4	A g 7 — f 8
21.	a 4 — a 5	A f 8 — c 5:
22.	b 4 — c 5:	C b 6 — d 7
23.	C e 4 — d 6 †	R c 8 — b 8
24.	T a 1 — b 1	C d 7 — c 5:
25.	C d 6 — b 7:	C c 5 — b 7:
26.	a 5 — a 6	R b 8 — a 8
27.	T b 1 — b 7:	D c 7 — c 8
28.	T h 1 — h 2	T d 8 — d 7
29.	T h 2 — b 2	T h 8 — h 7
30.	D f 3 — c 6:	D c 8 — c 6:
31.	T b 7 — b 8 † mate.	

(*a*) Para impedir que adelante el caballo enemigo.

Primera variante.

	BLANCO.	NEGRO.
«1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
«2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4:
«3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
4.	h 2 — h 4	g 5 — g 4
5.	C f 3 — e 5	C g 8 — f 6 (*a*)
6.	d 2 — d 4 (*b*) *	d 7 — d 6
7.	C e 5 — d 3	C f 6 — e 4:
8.	A c 1 — f 4: (*c*)	D d 8 — e 7
9.	D d 1 — e 2 (*d*)	A f 8 — g 7
10.	c 2 — c 3	h 7 — h 5
11.	g 2 — g 3	d 6 — d 5
12.	A f 1 — g 2	f 7 — f 5 (*e*)
13.	C b 1 — d 2	A c 8 — e 6
14.	R enr. — g 1 (*f*)	C b 8 — c 6
15.	R g 1 — h 2.	R enr. — c 8 (*g*)

(*a*) En la primera llamada del juego anterior, se hace jugar al negro h 7 — h 5. Hay sin embargo otros dos modos de jugar, los cuales se han omitido en la antigua edicion: el primero C g 8 — f 6, y el motivo de esta variante; el segundo, D d 8 — e 7. (***Véase la segunda variante***).

(*b*) Tambien podiais jugar C e 5 — g 4 tomando su peon, pero vuestras piezas hubieran quedado mal dispuestas. (***Véase la llamada sobre esta jugada***).

(*c*) En la situacion presente, tiene un peon mas que

vos, el del arfil de su Rey; pero hallándose este peon detras, en vez de ser el primero, es enteramente inutil mientras no pueda desbordar la cuarta casilla del arfil de vuestro Rey.

(*d*) Aunque hubiese jugado otra pieza, debiais hacer esta jugada, á menos que amenazase alguna de vuestras piezas.

(*e*) Sostiene su caballo con dos peones, para que no podais tomarle, sin reunir sus peones en el centro, lo que debeis evitar, pues el peon del arfil de su Rey que ahora es inutil, ocuparía entonces un puesto que le haria ganar el juego.

(*f*) Es mejor enrocar por este lado que á vuestra izquierda, pues vuestro Rey os servirá para sostener el peon de su caballo en caso que el adversario tome el arfil de vuestra Reina.

(*g*) En esta posicion, la partida está casi igual: el blanco debe llevar todas sus fuerzas hácia el peon del arfil del Rey contrario, para tomarle; el negro debe tratar, por su parte, de entregar el caballo de su Rey, para reunir sus peones en el centro. Por este gambito se ve que no es ventajoso dar dos pasos con el peon de la torre del Rey á la cuarta jugada.

LLAMADA.

A LA SESTA JUGADA DEL BLANCO.

	BLANCO.	NEGRO.
6.	C e 5 — g 4 : (*a*)	C f 6 — e 4 : (*b*)
7.	D d 1 — e 2	D d 8 — e 7 (*c*)
8.	C b 1 — c 3 (*d*)	C e 4 — g 3
9.	D e 2 — e 7 : †	A f 8 — e 7 :
10.	T h 1 — h 2	d 7 — d 5 (*e*)
11.	C g 4 — e 5	c 7 — c 6
12.	d 2 — d 4	C g 3 — f 5
13.	C e 5 — f 3	A e 7 — d 6
14.	A f 1 — d 3 (*f*)	

(*a*) Si hubieseis jugado A f 1 — c 4, para atacar el peon del arfil de su Rey, habria jugado D d 8 — e 7, y su posicion seria mejor que la vuestra.

(*b*) Muy mal habria jugado tomando vuestro caballo con el suyo.

(*c*) Tiene que sostener el caballo de su Reina, para no perderle; no obstante hubiera podido sostenerle sin peligro jugando d 7 — d 5; en este caso retirariais vuestro caballo á la casilla f 2.

(*d*) Jugais este caballo, para impedir que adelante d 7 — d 5, pues si, lo que no es probable, hiciese esta jugada, podriais tomar sin peligro el peon de su Reina.

(*e*) De haber jugado él C g 3 — f 5, jugabais C c 3 —

d 5, para atacar el arfil de su Rey y deshaceros de él; y de tomar en seguida A e 7 — h 4 : †, tomabais T h 2 — h 4 : , para darle en seguida jaque doble, jugando C d 5 — c 7 : †.

(f) En la situacion presente, el juego está casi igual. El peon del gambito debe ser tomado á la larga, por hallarse aislado y no poderle sostener las piezas.

Segunda variante.

	BLANCO.	NEGRO.
«1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
«2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
«3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
«4.	h 2 — h 4	g 5 — g 4 :
5.	C f 3 — e 5	D d 8 — e 7
6.	d 2 — d 4 (*a*)	d 7 — d 6
7.	C e 5 — g 4 :	D e 7 — e 4 : †
8.	D d 1 — e 2 (*b*)	

(*a*) De tomar vos C e 5 — g 4 : , no hubiera tomado D e 7 — e 4 : †, sino adelantado f 7 — f 5 hácia vuestro caballo, que retirariais á la casilla f 2 ; y en seguida hubiera tomado f 5 — e 4 : , con lo que tendria la ventaja de la posicion.

(*b*) En este estado, debeis hacer Reina por Reina, para poder tomar en seguida el peon del gambito : el juego está igual. Esta manera de jugar el gambito no es interesante como puede verse ; ni produce los recursos ni la multiplicidad de las variaciones del gambito de Salvio.

GAMBITO DE SALVIO.

CONTINUACION DEL PRIMER GAMBITO.

	BLANCO.	NEGRO.
«1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
«2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
«3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
4.	A f 1 — c 4	g 5 — g 4
5.	C f 3 — e 5	D d 8 — h 4 †
6.	R e 1 — f 1	C g 8 — f 6 (*a*)
7.	D d 1 — e 1 (*b*)*	D h 4 — e 1 : † (*c*)*
8.	R f 1 — e 1 :	C f 6 — e 4 : (*d*)*

(*a*) El doctor Salvio, en su tratado impreso en Nápoles en **1723**, indica esta defensa del gambito, aunque sin profundizar las combinaciones.

(*b*) Puede hacerse esta jugada de diferentes maneras, mas solo dos pueden aventurarse : la primera tomando A c 4 — f 7 : † (*Véase la primera llamada*); la segunda, adelantando d 2 — d 4 (*Véase la segunda llamada*).

(*c*) Si hubiese jugado g 4 — g 3, en lugar de tomar vuestra Reina, debiais jugar A c 4 — f 7 : † y luego C e 5 — f 3.

(*d*) Si hubiese adelantado d 7 — d 6, debiais jugar C e 5 — f 7 : y sacrificar vuestras dos piezas por dos peones y una torre (*Véase la tercera llamada*).

	BLANCO.	NEGRO.
9.	A c 4 — f 7: †	R e 8 — e 7 (*e*)
10.	A f 7 — b 3 (*f*)	C e 4 — f 6 (*g*)
11.	d 2 — d 4	d 7 — d 6 (*h*)
12.	C e 5 — d 3	f 4 — f 3 (*i*)
13.	g 2 — f 3:	g 4 — f 3:
14.	R e 1 — f 2	A c 8 — g 4
15.	A c 1 — g 5	C b 8 — d 7
16.	C b 1 — d 2	T a 8 — e 8 (*k*)

(*e*) De haber jugado R e 8 — d 8, retirabais vuestro arfil, para dar jaque doble con vuestro caballo, ó para hacerle perder un tiempo.

(*f*) En esta posicion, debeis ganar un peon, ó el cambio de la torre de su Rey por vuestro caballo.

(*g*) De haber adelantado d 7 — d 6, jugabais C e 5 — f 7, atacando su torre, y tomabais en seguida C f 7 — d 6, dejando su torre amenazada por vuestro arfil.

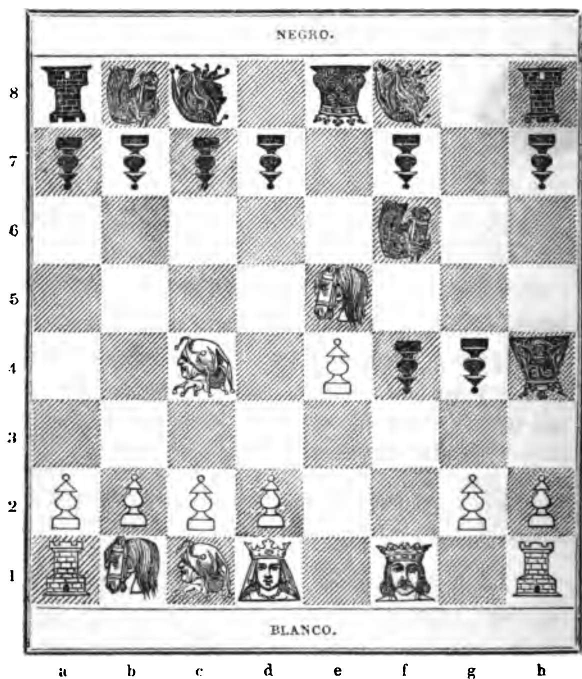
(*h*) Hariais mal en atacar desde ahora su torre con vuestro caballo, pues no teniendo retirada concluiria por ser forzado.

(*i*) Adelanta este peon por no poderle sostener mas. Tomadle sin vacilar, pues todo peon separado y en vuestro terreno debe ser tomado.

(*k*) En esta posicion la ventaja es vuestra por hallarse mejor dispuestas vuestras piezas. Sin embargo este modo de jugar el gambito no es ventajoso con un jugador á quien se da una pieza, si bien lo es jugando con armas iguales.

SITUACION

DE LA PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA LLAMADA.



PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — e 7 (*a*)
8.	A f 7 — b 3 (*b*)	d 7 — d 6 (*c*)
9.	C e 5 — d 3 (*d*)	C f 6 — h 5
10.	D d 1 — e 1	g 4 — g 3 (*e*)

(*a*) Salvio hace jugar R e 8 — d 8. (*Véase esta jugada en la variante*).

(*b*) Teneis que retirar este arfil, para no perder una pieza.

(*c*) Si hubiese tomado C f 6 — e 4 : , debiais jugar D d 1 — e 1, para proponer Reina por Reina ; lo que volveria vuestro juego al estado de defensa. Pero si jugase C f 6 — h 5, seria preciso tomar D d 1 — g 4 : , dejarle dar el jaque doble, tomar luego su caballo con vuestro peon y sacrificar vuestra torre, y vuestra posicion seria hermosa.

(*d*) La retirada no es buena para vuestro caballo, pero de haber atacado su torre, hubiera sido forzada vuestra pieza ; cuando el Rey contrario se coloca, á la séptima jugada, en la casilla e 7, vüestra posicion no puede menos de ser crítica.

(*e*) Si hubiese jugado C h 5 — g 3, dando jaque doble, ganabais una pieza, retirando vuestro Rey ; y haciendo Reina por Reina, destruyais su ataque.

	BLANCO.	NEGRO.
11.	R f 1 — g 1 (*f*)	A f 8 — g 7 (*g*)
12.	c 2 — c d	D h 4 — g 5
13.	A b 3 — d 1	A c 8 — g 4
14.	A d 1 — g 4:	D g 5 — g 4:
15.	h 2 — h 3 (*h*)	D g 4 — g 6
16.	D e 1 — e 2 (*i*)	C b 8 — d 7
17.	C d 3 — e 1 (*k*)	

(*f*) Esta jugada es esencial, para desembarazar la torre de vuestro Rey.

(*g*) Si tomaseis su peon con el vuestro, os daria en seguida jaque y mate.

(*h*) Mas vale adelantar este peon que tomar; de lo contrario estableceria en vuestro juego el caballo de su Rey.

(*i*) El solo medio de sacar las piezas de vueslra izquierda es llevar el caballo de vuestro Rey á la casilla f3.

(*k*) En esta posicion la ventaja es del negro, si bien no está del todo perdido el blanco, por poder llegar á ocupar el centro con sus peones.

VARIANTE DE LA PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — d 8 (*a*)
8.	d 2 — d 4 (*b*)	f 4 — f 3 (*c*)
9.	C b 1 — c 3 (*d*)	d 7 — d 6
10.	C e 5 — d 3	f 3 — g 2 : †
11.	R f 1 — g 2 :	D h 4 — h 3 †
12.	R g 2 — g 1 (*e*)	g 4 — g 3
13.	C d 3 — f 4 (*f*)	

(*a*) Ahora no estais obligado á retirar vuestro arfil, como en la llamada anterior, y dejándole en la casilla f 7 impedis que el adversario coloque su caballo en la casilla h 5.

(*b*) De retirar el arfil de vuestro Rey, para dar en seguida doble jaque con vuestro caballo, habria jugado C f 6—h 5, abandonándoos su torre para ganar el juego.

(*c*) De otros dos modos podia hacer esta jugada : el primero, adelantando d 7 — d 6 hácia vuestro caballo, para obligarle á retirarse ; el segundo, tomando C f 6 — e 4 : en el último caso, deberiais jugar D d 1 — e 1, y proponer Reina por Reina.

(*d*) Si hubieseis tomado g 2 — f 3 ; ganaba el juego.

(*e*) Si hubieseis jugado R g 2 — f 2, ganaba el juego, adelantando primero g 4 — f 3 †, y jugando luego C f 6 — g 4 †.

(*f*) Esta jugada le obliga á retirar su Reina, y os da tiempo para prepararos á la defensa ; si pudiereis hacer Reina por Reina, vuestra posicion seria mucho mejor aun, por ocupar vuestros peones el centro y hallarse mas adelantados que los suyos.

SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO,	NEGRO.
7.	d 2 — d 4	d 7 — d 6 (*a*)
8.	C e 5 — d 3	f 4 — f 3
9.	C b 1 — c 3	f 3 — g 2 : †
10.	R f 1 — g 2 :	D h 4 — h 3 † (*b*)

(*a*) Si hubiese tomado C f 6 — e 4 :, debiais jugar D d 1 — e 2.

(*b*) Inutil continuar, pues volvais á la misma jugada de la variante de la primera llamada, con la diferencia de tener un peon menos.

TERCERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
»7.	D d 1 — e 1	D h 4 — e 1 : †
8.	R f 1 — e 1 :	d 7 — d 6 (*a*)
9.	C e 5 — f 7 :	d 6 — d 5
10.	A c 4 — d 5 : (*b*)	C f 6 — d 5 :

(*a*) De haber jugado él C b 8 — c 6, debiais tomar C e 5 — c 6, y sostener luego el peon de vuestro Rey, adelantando d 2 — d 3.

(*b*) Mas vale tomar su peon que dejarle tomar vuestro arfil, por quedar espuesto su caballo.

	BLANCO.	NEGRO.
11.	C f 7 — h 8 :·	C d 5 — f 6 (*c*)
12.	d 2 — d 3	A f 8 — g 7
13.	c 2 — c 3 (*d*)	A g 7 — h 8 : (*e*)
14.	A c 1 — f 4 :	c 7 — c 6
15.	C b 1 — d 2 (*f*)	

(*c*) Podria jugar C d 5 — b 4 atacando el peon del arfil de vuestra Reina, en cuyo caso hubiera sido preciso defenderle con C b 1 — a 3.

(*d*) Este golpe es necesario, porque si hubieseis jugado A c 1 — f 4 :, hubiera podido tomar C f 6 — e 4: sacrificando su caballo, y tomando luego A g 7 — c 2 :

(*e*) Hubiera podido sostener el peon del gambito, aunque dos ó tres jugadas solamente.

(*f*) En esta posicion vale mas adelantar el Rey con los peones que enrocar, y vuestro juego será mejor que el del adversario.

GAMBITO DE GUNNINGHAM.

CONTINUACION DEL PRIMER GAMBITO.

	BLANCO.	NEGRO.
»1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
»2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
3.	C g 1 — f 3	A f 8 — e 7
4.	A f 1 — c 4	A e 7 — h 4 †
5.	g 2 — g 3	f 4 — g 3 :
6.	R enr. — g 1	g 3 — h 2 : †
7.	R g 1 — h 1	A h 4 — f 6 (*a*) *
8.	e 4 — e 5	d 7 — d 5 (*b*)
9.	e 5 — f 6 :	C g 8 — f 6 :
10.	A c 4 — b 3	A c 8 — e 6
11.	d 2 — d 3 (*c*)	h 7 — h 6 (*d*)
12.	A c 1 — f 4	c 7 — c 5
13.	A f 4 — h 2 :	C b 8 — c 6
14.	C b 1 — d 2	C f 6 — g 4 (*e*)
15.	D d 1 — e 2 (*f*)	C g 4 — h :
16.	D e 2 — h 2 :	D d 8 — b 8 (*g*)
17.	D h 2 — b 8 : (*h*)	T a 8 — b 8 :

(*a*) Si hubiese jugado A h 4 — e 7, al momento ganabais el juego. (*Vease la primera llamada.*)

(*b*) Si no sacrificase este arfil, ganabais de fijo; pero perdiéndole y conservando tres peones por esta pieza, debe ganar por la fuerza de sus peones, con tal que los adelante hasta que todas sus piezas estén fuera.

(*c*) Adelantando d 2 — d 4, hubierais dejado paso libre á sus caballos para entrar en vuestro juego, é indubitablemente ganaba la partida. (*Véase la segunda llamada.*)

(*d*) Esta jugada es importante para ganar el juego, porque evita que jugueis A c 1 — g 5, atacando su caballo; lo que os facilitaria la manera de dividir sus peones, sacrificando una torre por uno de sus caballos, y os daria la ventaja.

(*e*) Juega este caballo para tomar el arfil de vuestra Reina, que podria incomodarle, si enrocase por el lado de la suya.

Conviene dar aquí por regla general, que cuando se tienen algunos peones del otro lado de la linea, es preciso deshacerse de los arfiles del adversario, por poder estos oponerse á los peones y detener su marcha, mucho mejor que cualquiera otra pieza.

(*f*) No pudiendo conservar vuestro arfil, jugais vuestra Reina para reemplazarle.

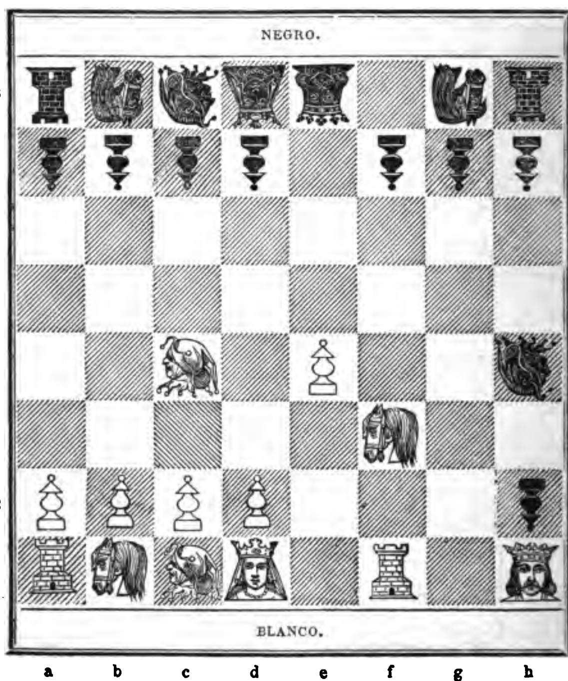
(*g*) Propone Reina por Reina, para quitar la direccion de la vuestra, y colocar la suya en la tercera casilla, si os negais al cambio.

(*h*) Si no tomaseis la Reina vuestro juego seria peor todavia.

	BLANCO.	NEGRO.
18.	T a 1 — e 1	R e 8 — d 7
19.	C f 3 — e 5 †	C c 6 — e 5 :
20.	T e 1 — e 5 :	R d 7 — d 6
21.	T f 1 — e 1	b 7 — b 5
22.	c 2 — c 3	T b 8 — e 8
23.	a 2 — a 4	a 7 — a 6
24.	C d 2 — f 3	g 7 — g 5
25.	R h 1 — g 2	f 7 — f 6 (*i*)
26.	T e 5 — e 2	h 6 — h 5
27.	a 4 — b 5 :	a 6 — b 5 :
28.	T e 1 — a 1	T e 8 — a 8 (*k*)
29.	T a 1 — e 1	A e 6 — d 7
30.	d 3 — d 4	c 5 — c 4
31.	A b 3 — c 2	h 5 — h 4 (*l*)
32.	T e 1 — h 1	T h 8 — h 5 (*m*)
33.	b 2 — b 3	T a 8 — h 8
34.	b 3 — b 4	g 5 — g 4
35.	C f 3 — d 2	T h 5 — g 5
36.	T h 1 — f 1	g 4 — g 3
37.	T f 1 — f 6 : †	R d 6 — c 7
38.	T f 6 — g 6	h 4 — h 3 †
39.	R g 2 — g 1	g 3 — g 2
40.	T g 6 — g 5 :	h 3 — h 2 †
41.	R g 1 — g 2	h 2 — h 1 D †
42.	R g 2 — f 2	T h 8 — f 8 †
43.	R f 2 — e 3	D h 1 — h 3 †
44.	C d 2 — f 3	D h 3 — f 3 : † (*n*)

PRIMERA LLAMADA.

A LA SEPTIMA JUGADA DEL NEGRO.



(*i*) De haber adelantado él f 7 — f 5, hubierais tomado A b 3 — d 5 :, lo cual mejoraria vuestra posicion.

(*k*) Nunca deben cederse los pasos, ni conviene dejar doblar las torres al adversario, por eso propone pieza por pieza.

(*l*) Juega este peon, para adelantar luego g 5 — g 4 hácia vuestro caballo, á fin de forzarle á abandonar su puesto; mas si hubiese adelantado el peon del caballo antes de jugar este, apostándose vuestro caballo en la casilla h 4, hubiera detenido la marcha de sus peones.

(*m*) Si, en lugar de esta jugada, hubiese adelantado h 4 — h 3 †, hubiera jugado contra la regla general. (*Véase la nota x en la primera parte.*)

(*n*) La Reina toma en seguida la torre, y da mate á la segunda jugada.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.		A h 4 — e 7
8.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 7 : (*a*) *
9.	C f 3 — e 5 †	R f 7 — e 6
10.	D d 1 — g 4 †	R e 6 — e 5 :
11.	D g 4 — f 5 †	R e 5 — d 6
12.	D f 5 — d 3 † mate.	

(*a*) Si juega R e 8 — f 8 (Véase el *Suplemento* á esta primera llamada.)

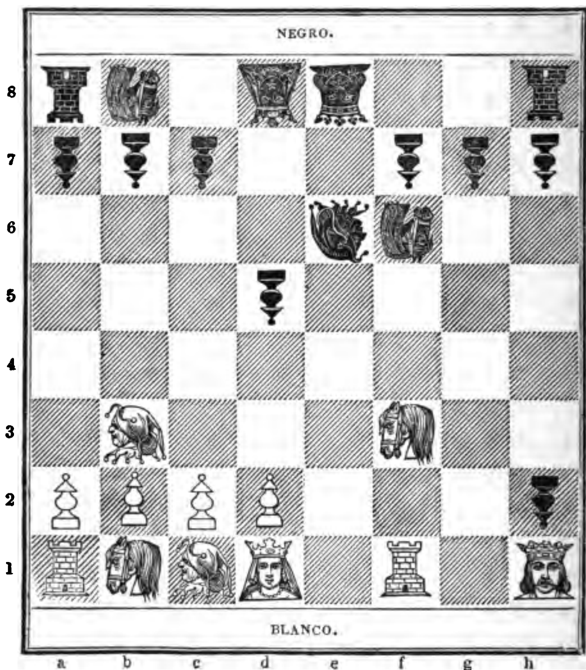
SUPLEMENTO A LA PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
«7.		A h 4 — e 7
8.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 8
9.	C f 3 — e 5	C g 8 — f 6
10.	A f 7 — b 3	D d 8 — e 8
11.	C e 5 — f 7	T h 8 — g 8
12.	e 4 — e 5	d 7 — d 5
13.	e 5 — f 6 :	g 7 — f 6 :
14.	A b 3 — d 5 :	A c 8 — g 4
15.	D d 1 — e 1	A g 4 — h 5
16.	d 2 — d 4	A h 5 — f 7 :
17.	A c 1 — h 6 †	T g 8 — g 7
18.	C b 1 — c 3	A f 7 — d 5 :
19.	C c 3 — d 5 :	D e 8 — f 7
20.	C d 5 — e 7 :	D f 7 — e 7 :
21.	D e 1 — e 7 :	R f 8 — e 7 :
22.	A h 6 — g 7 : (*a*)	

(*a*) En esta posicion debe ganar el blanco, pues tiene una torre mas siendo mejor la situacion.

SEGUNDA LLAMADA.

A LA UNDÉCIMA JUGADA DEL BLANCO.



SEGUNDA LLAMADA,

	BLANCO.	NEGRO.
11.	d 2 — d 4	C f 6 — e 4
12.	A c 1 — f 4	f 7 — f 5
13.	C b 1 — d 2	D d 8 — e 7
14.	c 2 — c 4	c 7 — c 6
15.	c 4 — d 5 :	c 6 — d 5 :
16.	T a 1 — c 1	C b 8 — c 6
17.	C d 2 — e 4 :	f 5 — e 4 :
18.	C f 3 — h 2 :	R enr. — g 8
19.	D d 1 — d 2	h 7 — h 6
20.	T c 1 — c 5	T a 8 — d 8
21.	A b 3 — a 4	g 7 — g 5
22.	A f 4 — e 3	T f 8 — f 1 : †
23.	C h 2 — f 1 :	D e 7 — d 6
24.	D d 2 — h 2	R g 8 — g 7
25.	D h 2 — d 6 :	T d 8 — d 6 :
26.	a 2 — a 3	R g 7 — g 6
27.	b 2 — b 4	h 6 — h 5
28.	b 4 — b 5	C c 6 — e 7
29.	T c 5 — c 7	T d 6 — d 7
30.	T c 7 — d 7 : (*a*)	A e 6 — d 7 :
31.	R h 1 — g 2	h 5 — h 4

(*a*) Aunque eviteis la pieza por pieza, perdais el juego.

	BLANCO.	NEGRO.
32.	A e 3 — f 2	R g 6 — h 5
33.	A a 4 — d 1 †	A d 7 — g 4
34.	A d 1 — g 4 :	R h 5 — g 4 :
35.	C f 1 — e 3 †	R g 4 — f 4
36.	R g 2 — h 8	R f 4 — f 3
37.	C e 3 — g 4	C e 7 — f 5
38.	A f 2 — g 1	e 4 — e 3
39.	a 3 — a 4	e 3 — e 2
40.	A g 1 — f 2	C c 5 — d 4

y ganará.

SEGUNDO GAMBITO.

	BLANCO.	NEGRO.
«1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
3.	A f 1 — c 4	D d 8 — h 4 †
4.	R e 1 — f 1 *	g 7 — g 5 (*a*)*
5.	C g 1 — f 3	D h 4 — h 5 (*b*)
6.	d 2 — d 4	d 7 — d 6
7.	c 2 — c 3 (*c*)	A c 8 — g 4

(*a*) Otros dos modos hay de hacer esta jugada: el primero, F f 8 — e 5 (*Véase la primera llamada*); el segundo, d 7 — d 6 (*Véase la segunda llamada*).

(*b*) Podria retirar la Reina á otras dos casillas, pero esta es la mejor; pues de llevarla él á la casilla g 4, podiais tomar A c 4 — f 7 : † forzando tal vez luego su Reina, y haciéndolo á la casilla h 6, jugabais C f 5 — e 5, atacando el peon del arfil de su Rey, lo cual decidiria el juego en vuestro favor.

(*c*) En los gambitos es muy esencial jugar este peon, para poder colocar en seguida vuestra Reina en la casilla b 3. En este puesto, aumenta la fuerza de vuestra posicion, é importuna á vuestro adversario en particular si juega el arfil de su Reina sin atacar una de vuestras piezas. (Véase *la quinta y sesta llamada* del primer gambito.)

	BLANCO.	NEGRO.
8.	R f 1 — f 2	C g 8 — f 6
9.	D d 1 — e 2	C b 8 — d 7 (*d*)*
10.	h 2 — h 4	A g 4 — f 3 :
11.	D e 2 — f 3 :	D h 5 — f 3 : (*e*)*
12.	R f 2 — f 3 : (*f*).	g 5 — g 4 †
13.	R f 3 — f 4 :	A f 8 — h 6 †
14.	R f 4 — f 5 (*g*)	A h 6 — c 1 :
15.	T h 1 — c 1 :	h 7 — b 5
16.	C b 1 — d 2	R e 8 — e 7
17.	T c 1 — f 1 (*h*)	c 7 — c 6 (*i*)
18.	T a 1 — e 1	b 7 — b 5 (*k*)
19.	A c 4 — b 3	a 7 — a 5
20.	e 4 — e 5	d 6 — e 5 :
21.	d 4 — e 5 :	C f 6 — d 5
22.	C d 2 — e 4 (*l*)	C d 7 — b 6
23.	C e 4 — f 6	T a 8 — d 8 (*m*)
24.	e 5 — e 6	T d 8 — d 6 (*n*)

(*d*) En lugar de esta jugada podia tomar A g 4 — f 3. (*Véase la tercera llamada*,)

(*e*) Si en vez de tomar la Reina, hubiere jugado C f 6 — g 4 †, perdia el juego. (*Véase la cuarta llamada*)

(*f*) Se ha dado por regla general el unir y llevar los peones al centro ; mas á esta escepcion la asisten dos razones : la primera es porque tomando con el Rey, ganais un peon, sin que pueda evitarlo el adversario; la segunda, porque habiendo cambiado las Reinas, no

tiene vuestro Rey que temer se le inquiete, y que poniéndole en accion, puede serviros tanto como cualquiera otra pieza.

(*g*) Vuestro Rey no estaria seguro en esta casilla si el adversario tuviese un arfil blanco, mas no teniéndole para desalojarle, vuestro Rey sostiene todos vuestros peones.

(*h*). Hubierais podido jugar T c 1 — e 1 ; mas en este caso os seria casi inutil la torre de vuestra Reina. Por esto vale mas retardar vuestro ataque, y poner todas las piezas en accion.

(*i*) Prepárase á adelantar el peon de su Reina, para romper vuestro centro; es necesario frustrar su intento obligándole á defenderse.

(*k*) Trata de atacaros por vuestra izquierda, y abrirse un paso para sus torres.

(*l*) Mal hubierais jugado, tomando A b 3 — d 5 : porque tomando vuestro arfil con su peon, este mismo peon obstruiria la marcha de vuestro caballo; por eso ha sido preciso jugar antes el caballo para no tener piezas inútiles.

(*m*) Si hubiese tomado vuestro caballo, tomabais con el peon, atacando en seguida el peon del arfil de su Rey con T e 1 — e 7.

(*n*) Si hubiese tomado vuestro peon, ganabais el juego, pues perdia el peon del arfil de su Reina. Del mismo modo, si habiendo tomado vuestro caballo con el suyo, hubierais tomado e 6 — f 7: dando jaque al descubierto.

	BLANCO.	NEGRO.
25.	e 6 — f 7 : †	R e 7 — f 7 :
26.	R f 5 — g 5	R f 7 — g 7 (*o*)
27.	C f 6 — h 5 : †	R g 7 — h 7
28.	T f 1 — f 7 †	R h 7 — g 8
29.	T f 7 — b 7	T d 6 — d 8 (*p*)
30.	T b 7 — b 6	Perdido.

(*o*) Para evitar el jaque al descubierto.

(*p*) De haber jugado su Rey, hubierais podido jugar T b 7—b 8 † y tomar la torre de su Rey.

Notaremos que lo que ha decidido el juego en favor del blanco, es el hallarse colocado su Rey en términos de poder obrar, por lo que ha servido como la mejor de sus piezas.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.		A f 8 — c 5
5.	d 2 — d 4	A c 5 — b 6
6.	C g 1 — f 3	D h 4 — g 4
7.	A c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 8
8.	h 2 — h 3	D g 4 — g 3
9.	C b 1 — c 3	R f 8 — f 7 :
10.	C c 3 — e 2	D g 3 — g 6
11.	C f 3 — e 5 †	Perdido.

SEGUNDA LLAMADA.

4.		d 7 — d 6
5.	C g 1 — f 3	A c 8 — g 4
6.	d 2 — d 4	g 7 — g 5
7.	C b 1 — c 3	D h 4 — h 5
8.	h 2 — h 4	h 7 — h 6
9.	R f 1 — f 2	A g 4 — f 3 :
10.	g 2 — f 3 :	D h 5 — g 6
11.	h 4 — g 5 :	D g 6 — g 5 :
12.	C c 3 — e 2	C b 8 — d 7
13.	C e 2 — f 4 :	D g 5 — d 8
14.	c 2 — c 3	C d 7 — b 6
15.	A c 4 — d 3	D d 8 — d 7
16.	A c 1 — e 3	R enr. — c 8
17.	a 2 — a 4	R c 8 — b 8

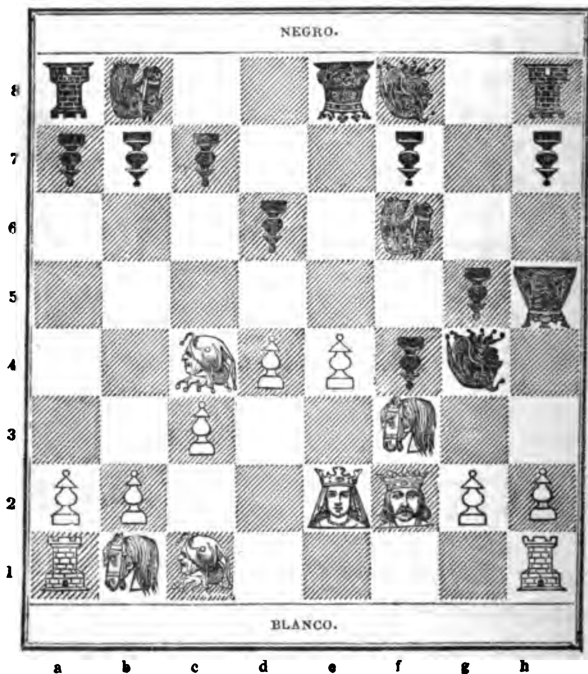
	BLANCO.	NEGRO.
18.	a 4 — a 5	C b 6 — c 8
19.	b 2 — b 4	c 7 — c 6
20.	b 4 — b 5	c 6 — b 5 :
21.	a 5 — a 6 (*a*)	b 7 — b 6
22.	D d 1 — b 3	C g 8 — f 6
23.	A d 3 — b 5 :	D d 7 — c 7
24.	d 4 — d 5	A f 8 — g 7
25.	A b 5 — c 6	C f 6 — d 7
26.	C f 4 — d 3	C d 7 — e 5
27.	C d 3 — e 5 :	A g 7 — e 5 :
28.	f 3 — f 4	A e 5 — g 7
29.	A e 3 — d 4	A g 7 — d 4 :
30.	c 3 — d 4 :	D c 7 — e 7
31.	R f 2 — f 3	T d 8 — g 8
32.	T a 1 — c 1	T g 8 — g 6
33.	A c 6 — b 7	T h 8 — g 8
34.	T c 1 — c 8 : †	T g 8 — c 8 :
35.	A b 7 — c 8 :	R b 8 — c 8 :
36.	T h 1 — c 1 †	R c 8 — b 8
37.	D b 3 — c 4	D e 7 — d 7
38.	f 4 — f 5 (*b*)	T g 6 — g 8

(*a*) Para que no pueda sostener el peon del arfil de su Reina.

(*b*) Para impedir el jaque de la Reina.

TERCERA LLAMADA.

A LA NONA JUGADA DEL NEGRO.



	BLANCO.	NEGRO.
39.	D c 4 — c 6	D d 7 — c 6 :
40.	d 5 — c 6 :	R b 8 — c 7
41.	d 4 — d 5	h 6 — h 5
42.	T c 1 — h 1	T g 8 — h 8
43.	T h 1 — g 1	T h 8 — h 7
44.	T g 1 — g 8	b 6 — b 5
45.	T g 8 — a 8	R c 7 — b 6
46.	T a 8 — b 8 †	R b 6 — c 7
47.	T b 8 — b 7 †	R c 7 — d 8
48.	e 4 — e 5	d 6 — e 5 :
49.	d 5 — d 6	R d 8 — c 8 (*c*)
50.	d 6 — d 7 †	R c 8 — d 8
51.	T b 7 — b 8 †	R d 8 — e 7
52.	d 7 — d 8 D †	Mate.

TERCERA LLAMADA.

9.		A g 4 — f 3 :
10.	D e 2 — f 3 :	D h 5 — f 3 : †
11.	g 2 — f 3 :	A f 8 — g 7
12.	h 2 — h 4	h 7 — h 6
13.	T h 1 — g 1	C f 6 — h 7
14.	A c 1 — f 4 :	A g 7 — d 4 : †
15.	c 3 — d 4 :	g 5 — f 4 :
16.	T g 1 — g 7	C b 8 — c 6

(*c*) Para evitar el mate de la torre.

	BLANCO.	NEGRO.
17.	C b 1 — c 5	C c 6 — d 4 :
18.	A c 4 — f 7 †	R e 8 — f 8
19.	T a 1 — g 1	C d 4 — c 6
20.	A f 7 — b 3	T a 8 — d 8
21.	T g 7 — f 7 †	R f 8 — e 8
22.	T g 1 — g 7	C h 7 — f 8
23.	C c 3 — d 5	Perdido.

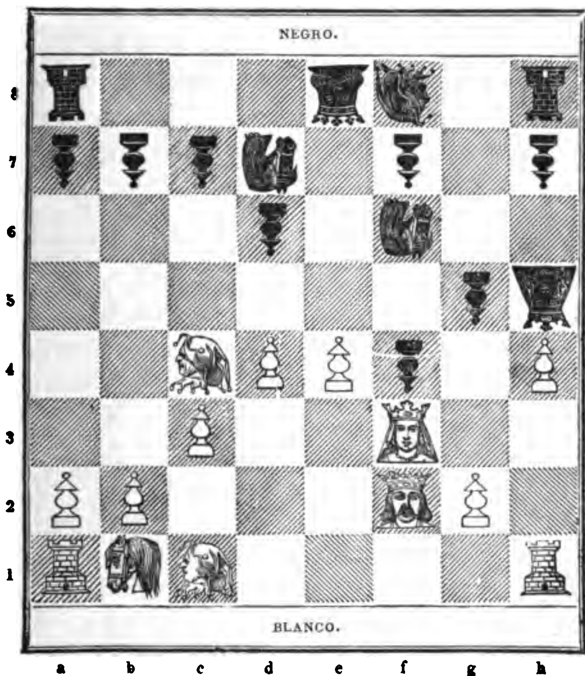
CUARTA LLAMADA.

11.		C f 6 — g 4 †
12.	R f 2 — g 1	g 5 — h 4 :
13.	A c 1 — f 4 :	C g 4 — f 6
14.	C b 1 — a 3	D h 5 — f 3 :
15.	g 2 — f 3 :	C f 6 — h 5 :
16.	T h 1 — h 4 :	C h 5 — f 4 :
17.	T h 4 — f 4 :	f 7 — f 6
18.	R g 1 — f 2	R enr. — c 8
19.	A c 4 — e 6	A f 8 — e 7
20.	T a 1 — h 1	R c 8 — b 8
21.	A e 6 — d 7 :	T d 8 — d 7 :
22.	T h 1 — h 6	b 7 — b 6
23.	T f 4 — f 5	A e 7 — d 8
24.	T f 5 — h 5	R b 8 — b 7
25.	f 3 — f 4	c 7 — c 6
26.	f 4 — f 5	

y ganará.

CUARTA LLAMADA.

A LA UNDÉCIMA JUGADA DEL NEGRO.



TERCER GAMBITO,

O GAMBITO NEGADO.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	f 2 — f 4	d 7 — d 5 (*a*)*
3.	e 4 — d 5 :	D d 8 — d 5 : (*b*)*
4.	f 4 — e 5 :	D d 5 — e 5 : †
5.	A f 1 — e 2 (*c*)	A f 8 — d 6
6.	C g 1 — f 3	D e 5 — e 7
7.	d 2 — d 4	A c 8 — e 6
8.	R enr. — g 1	C b 8 — d 7
9.	c 2 — c 4	c 7 — c 6
10.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6

(*a*) Hubiera podido no adelantar mas que una casilla este peon, lo cual cambiaba totalmente el juego. (*Véase la primera llamada*,

(*b*) Si hubiese tomado e 5—f 4:, esta jugada cambiaria otra vez el juego. (*Véase la segunda llamada.*)

(*c*) En esta posicion seria casi enteramente igual el juego por ambas partes; decimos casi porque teneis mejor juego : en efecto, en vuestra ala izquïerda conservais cuatro peones del lado de vuestra Reina, mientras que el adversario tiene divididos los suyos tres por tres, y lejos del centro.

	BLANCO.	NEGRO.
11.	A e 2 — d 3	R enr. — g 8 (*d*)*
12.	A c 1 — g 5 (*e*)	h 7 — h 6
13.	A g 5 — h 4	D e 7 — d 8
14.	C e 3 — e 4 (*f*)	A d 6 — e 7
15.	D d 1 — e 2	D d 8 — c 7 (*g*)
16.	C e 4 — f 6 : †	C d 7 — f 6 :
17.	A h 4 — f 6 :	A e 7 — f 6 :
18.	D e 2 — e 4	g 7 — g 6
19.	C f 3 — e 5	A f 6 — e 5 : (*h*)
20.	d 4 — e 5 :	D a 8 — d 8 (*i*)
21.	T f 1 — f 6	T c 7 — d 7 (*k*)
22.	T f 6 — g 6 : †	f 7 — g 6 :
23.	D e 4 — g 6 : †	R g 8 — h 8 (*l*)
24.	D g 6 — h 6 : Perpetuo.	

(*d*) Siéndole igual enrocar por el lado de su Rey ó de su Reina, ya se ha dado en semejantes casos una regla general para el ataque de los peones; sin embargo, para mayor abundamiento (*Véase la tercera llamada.*)

(*e*) Esta jugada hubiera sido mala, enrocando él por el lado de su Reina, pues adelantando h 7 — h 6, obligaria á vuestro arfil á retirarse; pero en la situacion presente, os conviene hacerle adelantar los peones que cubren su Rey, afin de poder formar mas fácilmente vuestro ataque.

(*f*) De no haber apartado su Reina para dejar paso al arfil de su Rey, hubieseis puesto su juego en una posicion bien crítica jugando este caballo.

(*g*) De haber tomado vuestro caballo en vez de jugar su Reina, hubiera sido preciso tomar con la Reina, para hacerle parar el mate con que se le amenazaria.

(*h*) Si, en vez de tomar, hubiese retirado su arfil, habriais tomado C e 5 — g 6 y ganado el juego.

(*i*) Si hubiese jugado A e 6—f 5, atacando vuestra Reina, debiais tomar T f 1—f 5: lo cual facilitaria vuestro ataque, abriéndoos paso hácia su Rey.

(*k*) De no haber llevado su Reina á esta casilla, tomabais T f 6—e 6, y ganabais indudablemente el juego.

(*l*) Si, en vez de retirar su Rey, le hubiese cubierto con su Reina, habriais tomado su arfil dándole jaque, quedándoos por lo tanto dos peones y un arfil contra una sola torre, y la superioridad del ataque; lo que seria mas que suficiente para ganar el juego: pero habiendo llevado su Rey á la casilla de su torre, no podeis menos de concluir el juego con tablas, dando jaque perpetuo.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
2.		d 7 — d 6
3.	C g 1 — f 3	A c 8 — g 4
4.	A f 1 — c 4	C b 8 — c 6
5.	c 2 — c 3	A g 4 — f 3 :
6.	D d 1 — f 3 :	C g 8 — f 6
7.	d 2 — d 3	C c 6 — a 5
8.	A c 4 — b 5 †	c 7 — c 6
9.	A b 5 — a 4	b 7 — b 5
10.	A a 4 — c 2	A f 8 — e 7
11.	d 3 — d 4	e 5 — d 4 :
12.	c 3 — d 4 :	R enr. — g 8
13.	A c 1 — e 3	C a 5 — c 4
14.	C b 1 — d 2	C c 4 — b 2 :
15.	g 2 — g 4	C b 2 — c 4
16.	C d 2 — c 4 :	b 5 — c 4 :
17.	g 4 — g 5	C f 6 — d 7
18.	h 2 — h 4	D d 8 — a 5 †
19.	R e 1 — d 1	D a 5 — a 3
20.	T a 1 — c 1	D a 3 — a 2 :
21.	D f 3 — h 5	T a 8 — b 8
22.	e 4 — e 5	g 7 — g 6
23.	D h 5 — e 2	T b 8 — b 2
24.	h 4 — h 5	c 6 — c 5
25.	h 5 — g 6 :	f 7 — g 6 :
26.	T h 1 — h 7 :	R g 8 — h 7 :

	BLANCO	NEGRO.
27.	D e 2 — h 5 †	R h 7 — g 8
28.	D h 5 — g 6 : †	R g 8 — h 8
29.	D g 6 — h 7 †	Mate.

SEGUNDA LLAMADA.

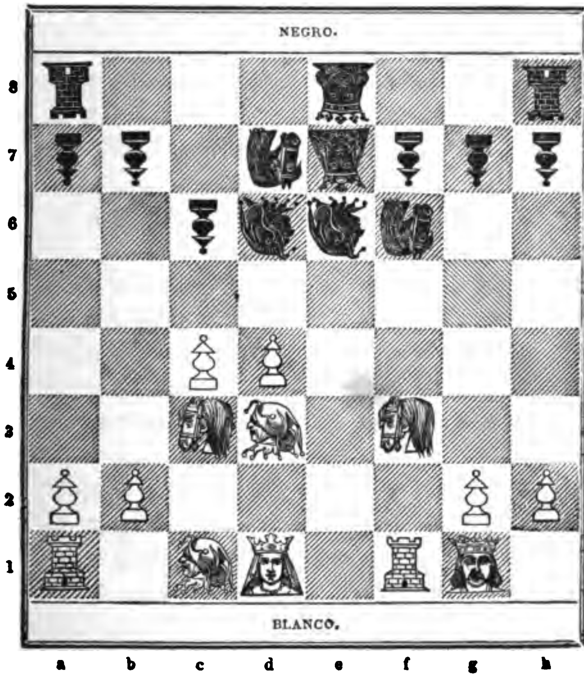
3.		e 5 — f 4 :
4.	C g 1 — f 3	D d 8 — d 5 :
5.	d 2 — d 4	D d 5 — e 4 †
6.	R e 1 — f 2	A f 8 — e 7
7.	A f 1 — d 3	D e 8 — c 6
8.	A c 1 — f 4 :	A c 8 — e 6
9.	D d 1 — e 2	D c 6 — d 7
10.	c 2 — c 4	c 7 — c 6
11.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6
12.	h 2 — h 3	R enr. — g 8
13.	g 2 — g 4	A e 7 — d 6
14.	C f 3 — e 5	A d 6 — e 5 :
15.	d 4 — e 5 :	C f 6 — e 8
16.	T a 1 — d 1	D d 7 — e 7
17.	g 4 — g 5	C b 8 — d 7
18.	D e 2 — h 5	g 7 — g 6
19.	D h 5 — h 6	D e 7 — c 5 †
20.	R f 2 — g 3	C d 7 — e 5 :
21.	C c 3 — e 4	D c 5 — d 4
22.	C e 4 — f 6 †	C e 8 — f 6 :
23.	g 5 — f 6 :	Perdido.

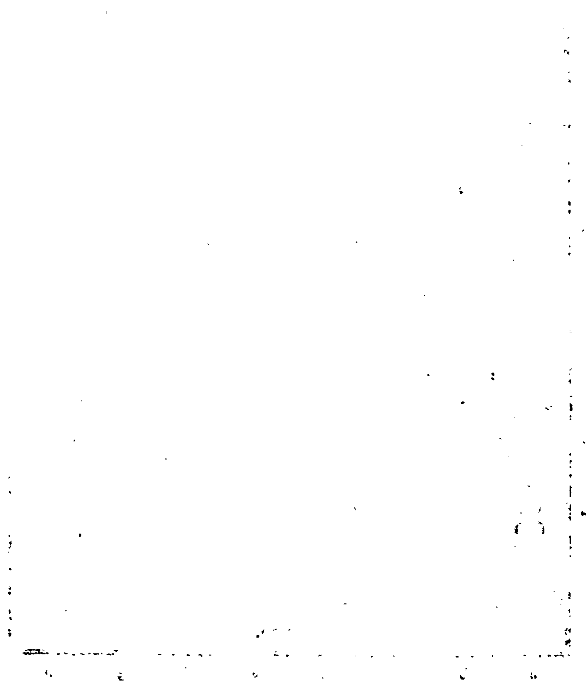
TERCERA LLAMADA.

	ANCO.	NEGRO.
11.		R enr. — c 8
12.	T f 1 — e 1	D e 7 — f 8
13.	D d 1 — a 4	R c 8 — b 8
14.	A c 1 — e 3	c 6 — c 5
15.	d 4 — d 5	A e 6 — g 4
16.	b 2 — b 4	A g 4 — f 3 :
17.	g 2 — f 3 :	T d 8 — c 8
18.	C c 3 — b 5	a 7 — a 6
19.	C b 5 — d 6 :	D f 8 — d 6 :
20.	T a 1 — b 1	C d 7 — e 5
21.	A d 3 — e 2	C f 6 — d 7
22.	D a 4 — a 5	D d 6 — g 6 †
23.	R g 1 — h 1	D g 6 — d 6
24.	b 4 — c 5 :	C d 7 — c 5 :
25.	T b 1 — b 6	D d 6 — f 8
26.	T e 1 — b 1	C e 5 — d 7
27.	T b 6 — a 6 :	C c 5 — a 6 :
28.	D a 5 — a 6 :	T c 8 — c 7
29.	d 5 — d 6	T c 7 — c 8
30.	D a 6 — a 7 †	Mate.

TERCERA LLAMADA,

A LA UNDÉCIMA JUGADA DEL NEGRO.





GAMBITO DE LA REINA,

O GAMBITO DE ALEP.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
2.	c 2 — c 4	d 5 — c 4 :
3.	e 2 — e 4 (*a*)*	e 7 — e 5 (*b*)*
4.	d 4 — d 5 (*c*)*	f 7 — f 5 (*d*)
5.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6
6.	f 2 — f 3	A f 8 — c 5

(*a*) No adelantando vuestro peon mas que una casilla vuestro adversario tendria encerrado al arfil de vuestra Reina la mitad del juego.((*Véase la primera llamada.*)

(*b*) Si, en vez de jugar este peon, hubiese sostenido el del gambito, perdia el juego. (*Véase la segunda llamada.*)

(*c*) Tomando vos d 4 — e 5:, perdiais las ventajas del ataque. (*Véase la tercera llamada.*)

(*d*) De hacer él cualquiera otra jugada, debiais adelantar f 2 — f 4, y adquirian vuestras piezas entera libertad.

10

	BLANCO.	NEGRO.
7.	C c 3 — a 4 (e) *	A c 5 — g 1 : (f)
8.	T h 1 — g 1 :	R enr. — g 8 (g)
9.	C a 4 — c 3	f 5 — e 4 :
10.	A f 1 — c 4 : (h)*	e 4 — f 3 :
11.	g 2 — f 3 : (i)	A c 8 — f 5
12.	A c 1 — e 3	C b 8 — d 7
13.	D d 1 — d 2	C d 7 — b 6
14.	A e 3 — b 6 :	a 7 — b 6 :
15.	R enr. — c 1	R g 8 — h 8
16.	T g 1 — g 5	g 7 — g 6
17.	D d 2 — e 3	D d 8 — d 6
18.	C c 3 — e 4	A f 5 — e 4 :
19.	f 3 — e 4 : (k)	T f 8 — e 8
20.	R c 1 — b 1	D d 6 — c 5
21.	D e 3 — c 5 :	b 6 — c 5 :
22.	T d 1 — e 1	R h 8 — g 7
23.	R b 1 — c 2	h 7 — h 6
24.	T g 5 — g 3	C f 6 — h 5
25.	T g 3 — b 3	b 7 — b 6
26.	d 5 — d 6 (l)	c 7 — d 6 :
27.	T b 3 — b 6 :	T a 8 — d 8
28.	T e 1 — d 1	C h 5 — f 6
29.	T b 6 — b 7 †	R g 7 — h 8
30.	A c 4 — d 5 (m)	C f 6 — d 5 :
31.	T d 1 — d 5 :	T e 8 — f 8
32.	T d 5 — d 2	T f 8 — f 4

	BLANCO.	NEGRO.
33.	T d 2 — e 2	d 6 — d 5
34.	e 4 — d 5 :	T d 8 — d 5 :

(*e*) En vez de jugar este caballo para deshaceros del arfil de su Rey, segun la regla general, prescrita en la primera partida, (*nota c*), hubierais podido tomar el peon del gambito, pero perdiais el juego. (*Véase la cuarta llamada.*)

(*f*) Si en vez de tomar este caballo hubiese jugado A c 5 — d 4, hubierais podido atacarle jugando C g 1 — e 2 y tomarle á la otra jugada.

(*g*) Si hubiese adelantado b 7 — b 5 para sostener el peon del gambito, perdia el juego (*Véase la quinta llamada*); y si, en lugar de una de estas dos jugadas, hubiera preferido tomar f 5 — e 4 :, tomabais f 3 — e 4 :, y no se habria atrevido á tomar C f 6 — e 4 :, porque jugando luego D. d 1 — h 5 †, ganabais el juego.

(*h*) Esta jugada es muy particular: si hubieseis tomado f 3 — e 4 perdiais el juego. (*Véase la sesta llamada*).

(*i*) Tomando con este peon, procurais á vuestra torre un paso hácia su Rey.

(*k*) Para reunirse al de la Reina.

(*l*) Para abrir paso á vuestra torre y á vuestro arfil.

(*m*) Para impedir que avancen los peones del adversario.

	BLANCO.	NEGRO.
35.	T b 7 — e 7	g 6 — g 5 (*n*)
36.	T e 7 — e 5 :	T d 5 — e 5 :
37.	T e 2 — e 5 :	T f 4 — f 2 †
38.	R c 2 — e 3	T f 2 — h 2 :
39.	a 2 — a 4 (*o*)	g 5 — g 4
40.	a 4 — a 5	g 4 — g 3
41.	T e 5 — e 1	g 3 — g 2
42.	T e 1 — g 1	T h 2 — h 3 †
43.	R c 3 — c 4	T h 3 — g 3
44.	a 4 — a 6	T g 3 — g 7
45.	R c 4 — c 5 :	h 6 — h 5
46.	R c 5 — b 6	h 5 — h 4
47.	a 6 — a 7	T g 7 — a 7 : (*p*)
48.	T g 1 — g 2 : (*q*)	T a 7 — h 7
49.	b 2 — b 4	h 4 — h 3

(*n*) Si sostuviese el peon perderia el juego.

(*o*) Si, en vez de adelantar este peon, hubieseis tomado T e 5 — c 5 :, perdiais el juego, porque vuestro Rey hubiera impedido que vuestra torre cerrase el paso al peon de su caballo.

(*p*) De no tomar él vuestro peon, tomando vos el suyo, perderia inmediatamente el juego.

(*q*) Si, en vez de tomar su peon, hubieseis tomado su torre, perdiais el juego.

	BLANCO.	NEGRO.
50.	T g 2 — h 2	R h 8 — g 7
51.	b 4 — b 5	R g 7 — g 6
52.	R b 6 — c 6	R g 6 — g 5
53.	b 5 — b 6	R g 5 — g 4
54.	b 6 — b 7	T h 7 — b 7 : (*r*)

(*r*) Tomad su torre, mas como su peon os costará la vuestra, es visible que habrá empate.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
3.	e 2 — e 3	f 7 — f 5
4.	A f 1 — c 4 :	e 7 — e 6
5.	f 2 — f 3	C g 8 — f 6
6.	C b 1 — c 3	c 7 — c 5
7.	C g 1 — e 2	C b 8 — c 6
8.	R enr. — g 1	g 7 — g 5
9.	d 4 — c 5 :	D d 8 — d 1 :
10.	T f 1 — d 1 :	A f 8 — c 5 :
11.	C e 2 — d 4	R e 8 — e 7
12.	C c 3 — a 4	A c 5 — d 6
13.	C d 4 — c 6 :	b 7 — c 6 :
14.	f 3 — f 4	h 5 — h 6
15.	A c 1 — d 2	C f 6 — d 5

	BLANCO.	NEGRO.
16.	g 2 — g 3	A c 8 — d 7
17.	R g 1 — f 2	c 6 — c 5
18.	C a 4 — c 3	A d 7 — c 6
19.	C c 3 — d 5 :	e 6 — d 5 :
20.	A c 4 — e 2	T a 8 — g 8
21.	A d 2 — c 3	g 5 — f 4 :
22.	A c 3 — h 8 :	f 4 — e 3 : †
23.	R f 2 — e 3 :	T g 8 — h 8 :
24.	A e 2 — f 3	R e 7 — e 6
25.	T d 1 — d 2	d 5 — d 4 †
26.	R e 3 — f 2	A c 6 — e 4
27.	T a 1 — e 1	R e 6 — d 5
28.	T d 2 — e 2	T h 8 — e 8
29.	g 3 — g 4	A e 4 — f 3 :
30.	T e 2 — e 8 :	f 5 — g 4 :
31.	h 2 — h 3	c 5 — c 4
32.	T e 8 — h 8	d 4 — d 3
33.	R f 2 — e 3	A d 6 — c 5 †
34.	R e 3 — f 4	d 3 — d 2
		y ganará.

SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
3.		b 7 — b 5
4.	a 2 — a 4	c 7 — c 6
5.	b 2 — b 3	c 4 — b 3 :
6.	a 4 — b 5 :	c 6 — b 5 :
7.	A f 1 — b 5 : †	A c 8 — d 7
8.	D d 1 — b 3 :	A d 7 — b 5 :
9.	D b 3 — b 5 : †	D d 8 — d 7
10.	D b 5 — d 7 : †	C b 8 — d 7 :
11.	f 2 — f 4	e 7 — e 6
12.	R e 1 — e 2	f 7 — f 5
13.	e 4 — e 5	C g 8 — e 7
14.	C b 1 — c 3	C e 7 — d 5
15.	C c 3 — d 5 :	e 6 — d 5 :
16.	A c 1 — a 3	A f 8 — a 3 :
17.	T a 1 — a 3 :	R e 8 — e 7
18.	R e 2 — f 3	T h 8 — b 8
19.	C g 1 — e 2	R e 7 — e 6
20.	T h 1 — a 1	T b 8 — b 7
21.	T a 3 — a 6 †	C d 7 — b 6
22.	T a 1 — a 5	g 7 — g 6
23.	C e 2 — c 3	T a 8 — d 8
24.	T a 6 — a 7 :	T b 7 — a 7 :
25.	T a 5 — a 7 : (*a*)	

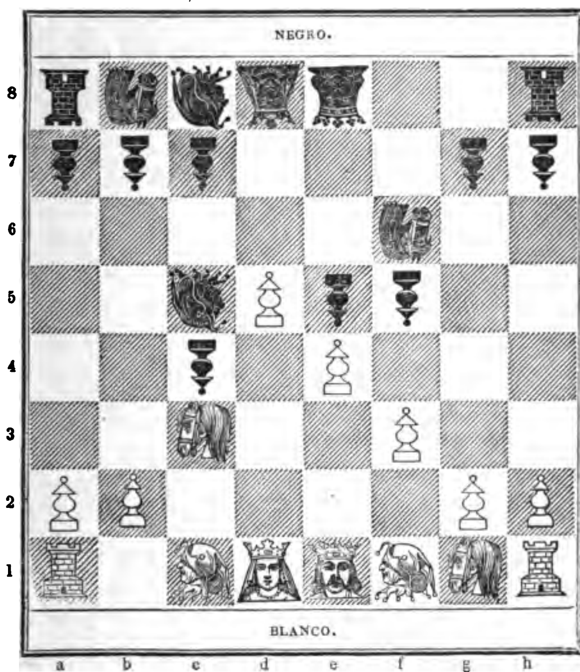
(*a*) En esta posicion debe ganar el blanco, por tener un peon mas.

TERCERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.	d 4 — e 5 :	D d 8 — d 1 :
5.	R e 1 — d 1 :	A c 8 — e 6
6.	f 2 — f 4	g 7 — g 6
7.	C b 1 — c 3	C b 8 — d 7
8.	h 2 — h 3	h 7 — h 8
9.	A c 1 — e 3	R enr. — c 8
10.	R d 1 — c 2	A f 8 — c 5
11.	A e 3 — c 5 :	C d 7 — c 5 :
12.	C g 1 — f 3	c 7 — c 6
13.	C f 3 — g 5	b 7 — b 5
14.	A f 1 — e 2	C g 8 — e 7
15.	C g 5 — e 6 :	f 7 — e 6 :
16.	a 2 — a 4	C c 5 — b 3
17.	T a 1 — a 2	a 7 — a 6
18.	a 4 — b 5 :	a 6 — b 5 :
19.	T a 2 — a 8 †	R c 8 — b 7
20.	T a 8 — d 8 :	T h 8 — d 8 :
21.	T h 1 — d 1	C b 3 — d 4 †
22.	R c 2 — b 1	R b 7 — b 6
23.	g 2 — g 4	h 5 — g 4 :
24.	h 3 — g 4 :	c 6 — c 5
25.	g 4 — g 5	C e 7 — c 6
26.	A e 2 — g 4	b 5 — b 4
27.	C c 3 — e 2	C c 6 — a 5

CUARTA LLAMADA.

A LA SEPTIMA JUGADA DEL NEGRO.



	BLANCO.	NEGRO.
28.	C e 2 — d 4 :	c 5 — d 4 :
29.	A g 4 — e 6 :	R b 6 — c 5
30.	f 4 — f 5	d 4 — d 3
31.	f 5 — g 6 :	C a 5 — b 3
32.	g 6 — g 7	T d 8 — a 8
33.	T d 1 — d 3 :	T a 8 — a 1 †
34.	R b 1 — c 2	T a 1 — c 1 † mate.

CUARTA LLAMADA.

7.	A f 1 — c 4 :	f 5 — e 4 :
8.	f 3 — e 4 :	C f 6 — g 4
9.	C g 1 — h 3	D d 8 — h 4 †
10.	R e 1 — d 2	C g 4 — e 3
11.	D d 1 — e 2	A c 8 — g 4
12.	D e 2 — d 3	C e 3 — g 2 :
13.	C h 8 — g 1	D h 4 — e 1 †
14.	R d 2 — c 2	A c 5 — g 1 :

y tiene que ganar en seguida.

QUINTA LLAMADA.

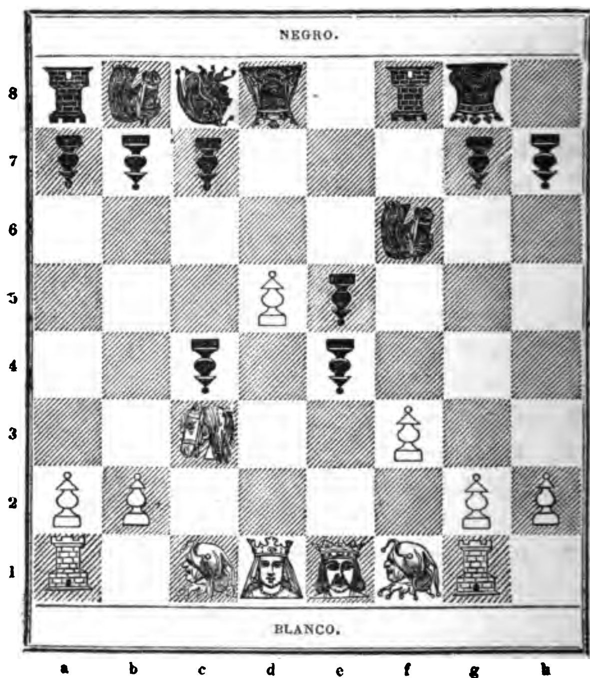
»7.	C c 3 — a 4	A c 5 — g 1 :
8.	T h 1 — g 1 :	b 7 — b 5
9.	C a 4 — c 5	R enr. — g 8
10.	a 2 — a 4	C b 8 — a 6
11.	C c 5 — a 6 :	A c 8 — a 6 :
12.	a 4 — b 5 :	A a 6 — b 5 :
13.	b 2 — b 3	f 5 — e 4 :

	BLANCO.	NEGRO.
14.	b 3 — c 4 :	A b 5 — d 7
15.	A c 1 — g 5	e 4 — f 3 :
16.	g 2 — f 3 :	R g 8 — h 8
17.	A f 1 — d 3	h 7 — h 6
18.	h 2 — h 4	h 6 — g 5 :
19.	h 4 — g 5 :	C f 6 — h 5
20.	A d 3 — g 6	C h 5 — f 4
21.	D d 1 — c 2	C f 4 — g 6 : (*a*)
22.	D e 2 — g 6 :	A d 7 — f 5
23.	D g 6 — h 5 †	R h 8 — g 8
24.	g 5 — g 6	A f 5 — g 6 :
25.	D h 5 — g 6 :	D d 8 — f 6
26.	T a 1 — a 6	D f 6 — g 6 :
27.	T a 6 — g 6 :	T f 8 — f 7
28.	R e 1 — e 2	a 7 — a 5
29.	T g 6 — e 6	a 5 — a 4
30.	T e 6 — e 5 :	a 4 — a 3
31.	T g 1 — a 1	a 3 — a 2
32.	T e 5 — e 3	T f 7 — f 6
33.	R e 2 — d 3	T a 8 — a 3 †
34.	R d 3 — e 4	T a 3 — e 3 :
35.	R e 4 — e 3 :	T f 6 — a 6
36.	R e 3 — d 4	R g 8 — f 7
37.	R d 4 — c 3	T a 6 — a 3 †

(*a*) Para evitar el mate.

SESTA LLAMADA.

A LA DÉCIMA JUGADA DEL BLANCO.



	BLANCO.	NEGRO.
38.	R c 3 — b 4	T a 3 — f 3 :
39.	T a 1 — a 2 :	R f 7 — e 7
40.	c 4 — c 5	g 7 — g 5
41.	T a 2 — a 7	R e 7 — d 8
42.	R b 4 — b 5	g 5 — g 4
43.	R b 5 — c 6	T f 3 — f 6 †
44.	d 5 — d 6	c 7 — d 6 :
45.	c 5 — d 6 :	R d 8 — e 8
46.	T a 7 — g 7	T f 6 — h 6
47.	R c 6 — c 7 (*b*)	

SESTA LLAMADA.

10.	f 3 — e 4 :	C f 6 — e 4 :
11.	C c 3 — e 4 :	D d 8 — h 4 †
12.	C e 4 — g 3	A c 8 — g 4
13.	A f 1 — e 2	D h 4 — h 2 :
14.	T g 1 — f 1	D h 2 — g 3 : †
15.	R e 1 — d 2	C b 8 — d 7
16.	T f 1 — f 8 :	T a 8 — f 8 :
17.	D d 1 — e 1	T f 8 — f 2
		y ganará.

(*b*) El blanco lleva su peon á Reina y gana el juego.

1. MATE DE LA TORRE Y DEL ARFIL

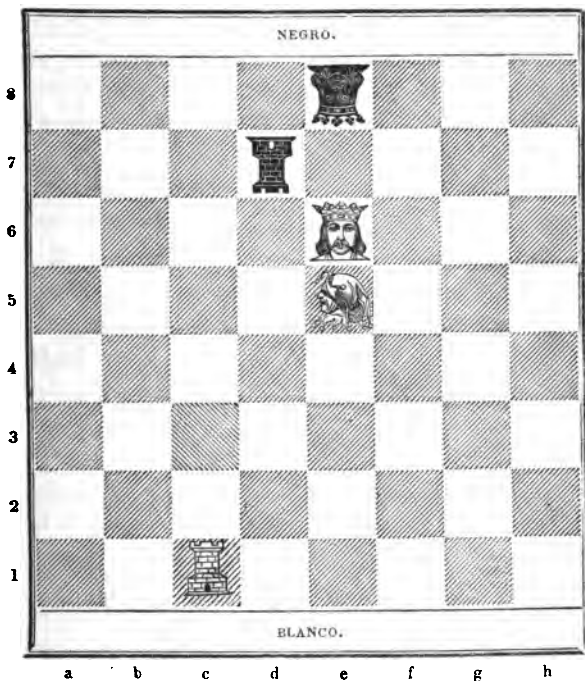
CONTRA LA TORRE (*a*).

	BLANCO.	NEGRO.
1.	T c 1 — c 8 †	T d 7 — d 8
2.	T c 8 — c 7	T d 8 — d 2 (*b*)
3.	T c 7 — b 7 (*c*)	T d 2 — d 1 (*d*)
4.	T b 7 — g 7	T d 1 — f 1 (*e*)*
5.	A e 5 — g 3	R e 8 — f 8 (*f*)*
6.	T g 7 — g 4	R f 8 — e 8 (*g*)
7.	T g 4 — c 4	T f 1 — d 1 (*h*)*
8.	A g 3 — h 4	R e 8 — f 8
9.	A h 4 — f 6	T d 1 — e 1 †
10.	A f 6 — e 5	R f 8 — g 8
11.	T c 4 — h 4	Perdido.

(*a*) Hase dado esta situacion como la mejor para el negro, y la única en que está en defensa. Adjunto se hallará el modo de reducirle á ella.

(*b*) Para llegar al mate, debeis forzar al adversario á que lleve su torre á la casilla d 1 ó á la d 3. Como llegue á colocarse en uno de estos dos puntos, la victoria es vuestra en un número fijo de jugadas.

PRIMERA SITUACION.



(*c*) Tiene por fuerza que llevar su torre á la casilla d 1 ó á la d 3.

(*d*) Ya le habeis obligado á ocupar con su torre una de las dos casillas que deben acarrearle su pérdida, mas no es bastante : es menester ademas que vuestra torre no diste de vuestro Rey sino la marcha de un caballo. Si jugaseis T b 7 — c 7, jugaria T d 1 — d 2, y seria nunca acabar ; en lugar de que pasando vuestra torre á la derecha, á fin de parar el mate, le obligais á jugar T d 1 — f 1 ; y esta casilla no es mejor que la d 1.

(*e*) Hubiera podido jugar R e 8 — f 8. (*Véase la primera llamada*).

(*f*) Podria jugar T f 1 — f 3. (*Véase la segunda llamada*).

(*g*) Retira su Rey para hallarse en estado de cubrir el jaque de vuestra torre.

(*h*) Hubiera podido jugar R e 8 — f 8. (*Véase la tercera llamada*).

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.		R e 8 — f 8
5.	T g 7 — h 7 (*a*)	T d 1 — g 1
6.	T h 7 — c 7 (*b*)	R f 8 — g 8
7.	T c 7 — c 8 †	R g 8 — h 7
8.	T c 8 — h 8 †	R h 7 — g 6
9.	T h 8 — g 8 †	R g 6 — h 7
10.	T g 8 — g 1 :	Perdido.

(*a*) Así le obligais á jugar T d 1 — g 1, para evitar el mate, lo que os permite tomar su torre por nada.

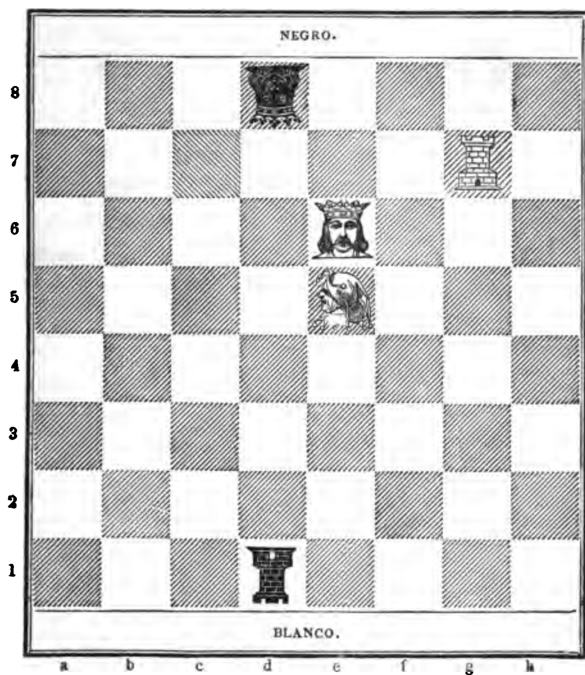
(*b*) El único medio de parar el mate es jugar el Rey á la casilla g 8; pues si jugase T g 1 — g 6 †, conservariais todo vuestro ataque, cubriendo el jaque con vuestra torre.

SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
5.		T f 1 — f 3
6.	A g 3 — d 6	T f 3 — e 3 †
7.	A d 6 — e 5	T e 3 — f 3 (*a*)
8.	T g 7 — e 7 †	R e 8 — f 8 (*b*)
9.	T e 7 — c 7	R f 8 — g 8
10.	T c 7 — g 7 †	R g 8 — f 8 (*c*)
11.	T g 7 — g 4	R f 8 — e 8 (*d*)
12.	A e 5 — f 4	Perdido.

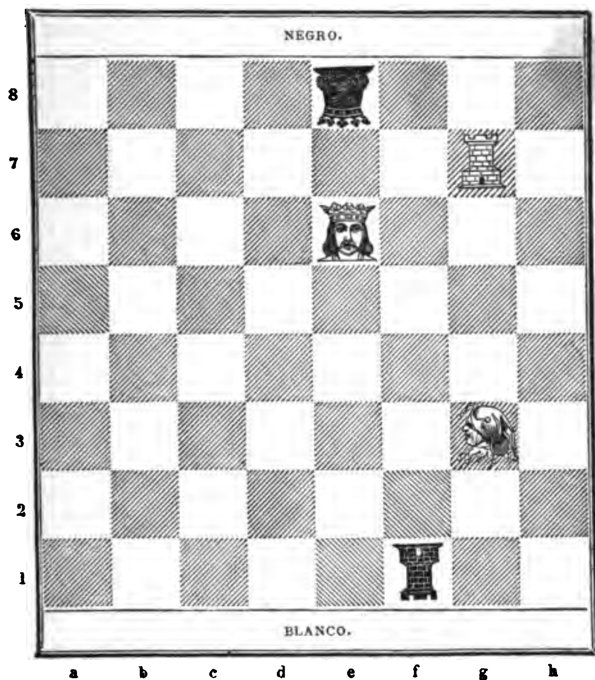
PRIMERA LLAMADA.

A LA CUARTA JUGADA DEL NEGRO.



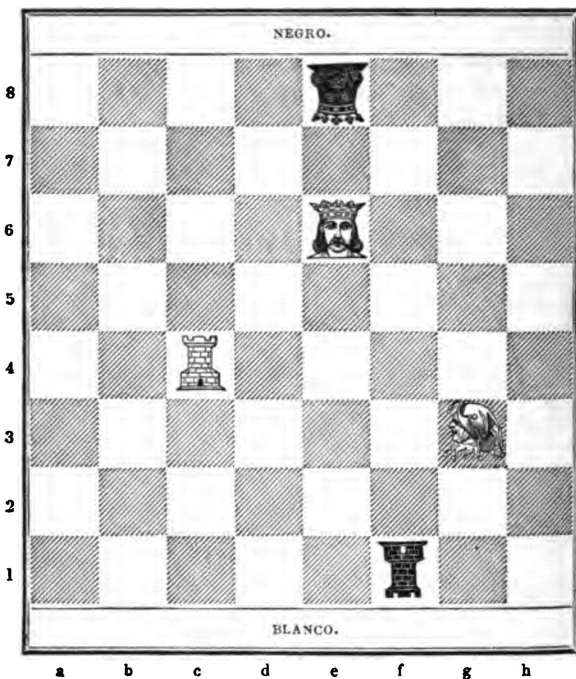
SEGUNDA LLAMADA.

A LA QUINTA JUGADA DEL NEGRO.



TERCERA LLAMADA.

A LA SÉPTIMA JUGADA DEL NEGRO.



(*a*) De haber jugado R e 8 — f 8, hubierais jugado T g 7 — h 7, para dar mate á la jugada siguiente.

(*b*) De mover R e 8 — d 8, hubierais debido jugar T e 7 — b 7, para dar luego mate.

(*c*) Si hubiese jugado R g 8 — h 8, ganabais su torre, dando jaque al descubierto.

(*d*) Si hubiese jugado T f 3 — e 3 para impedir el jaque de vuestro arfil, debiais jugar T g 4 — h 4, para dar luego mate.

TERCERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.		R e 8 — f 8
8.	A g 3 — e 5	R f 8 — g 8
9.	T c 4 — h 4	Perdido.

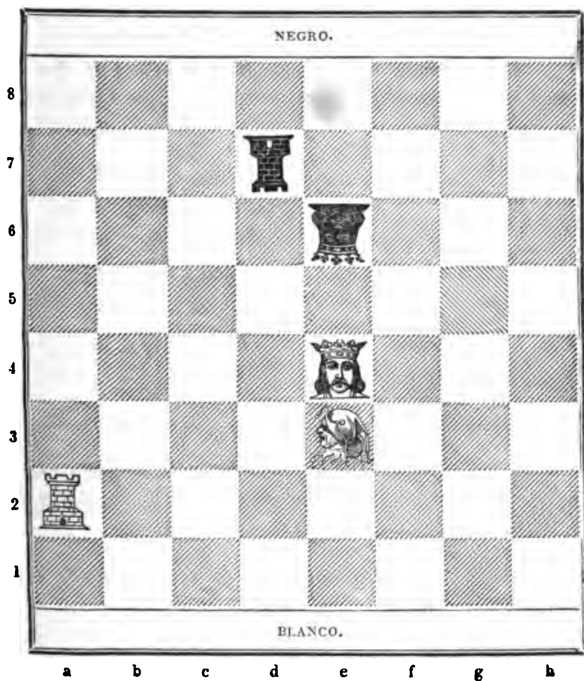
2. *Manera de reducir al negro á la situacion del fin del juego anterior.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	T a 2 — b 2 (*a*)	T d 7 — d 8
2.	A e 3 — f 4 (*b*)	T d 8 — e 8
3.	T b 2 — b 6 †	R e 6 — f 7 †
4.	R e 4 — f 5	T e 8 — e 2
5.	T b 6 — b 1 (*c*)	T e 2 — f 2
6.	T b 1 — b 7 †	R f 7 — f 8 (*d*)
7.	R f 5 — e 4	R f 8 — e 8 (*e*)*
8.	A f 4 — e 5	T f 2 — f 7
9.	T b 7 — b 8 †	R e 8 — e 7
10.	R e 4 — d 5	T f 7 — f 1
11.	T b 8 — b 7 †	R e 7 — e 8
12.	R d 5 — e 6 (*f*)	

(*a*) De haber dado jaque con vuestra torre, le hubiera cubierto con la suya; pero así tiene que retirar su torre, lo cual os permite hacer uso del arfil.

(*b*) No pudiendo ahora cubrir el jaque de vuestra torre, forzais á su Rey á que retrograde.

SEGUNDA SITUACION.



(*c*) Esta jugada es esencial para serviros siempre del mismo modo de vuestro arfil, es decir para impedir que cubra el jaque que debeis dar á vuestra torre.

(*d*) De haber retirado su Rey á la casilla e 8, debiais adelantar vuestro Rey frente al suyo, dejando espuesto vuestro arfil. En la posicion actual, la dificultad consiste en colocar vuestro arfil en la casilla e 5; lo cual impedirá vuestro adversario, dejando su Rey inmovil, y llevando alternativamente su torre de la casilla f 2 á la casilla f 1.

(*e*) De haber jugado T f 2 — e 2 †, debiais jugar R e 4 — d 5, y vuestro arfil quedaba libre; tambien hubiera podido jugar R f 8 — g 3. (*Véase la llamada*).

(*f*) Ahora estais en la posicion dada en el juego anterior.

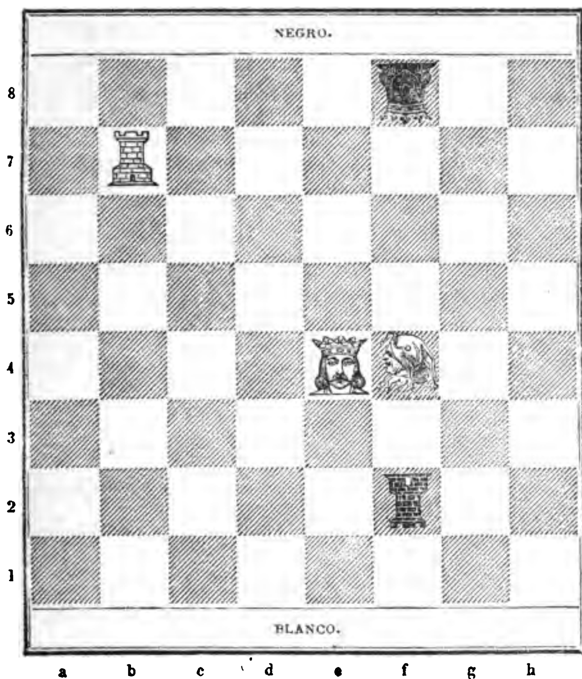
LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
7.		R f 8 — g 8
8.	A f 4 — e 5	T f 2 — f 7
9.	T b 7 — b 1	T f 7 — f 2
10.	R e 4 — d 5	R g 8 — f 7
11.	T b 1 — b 7 †	R f 7 — g 6
12.	T b 7 — g 7 †	R g 6 — h 6
13.	R d 5 — e 6	T f 2 — e 2
14.	T g 7 — g 1	T e 2 — f 2
15.	A e 5 — f 6	R h 6 — h 5
16.	T g 1 — g 5 †	R h 5 — h 6
17.	R e 6 — f 7	T f 2 — c 2
18.	T g 5 — b 5	T c 2 — c 7 †
19.	A f 6 — e 7	T c 7 — d 7
20.	T b 5 — b 8	R h 6 — h 5
21.	T b 8 — b 4 (*a*)	

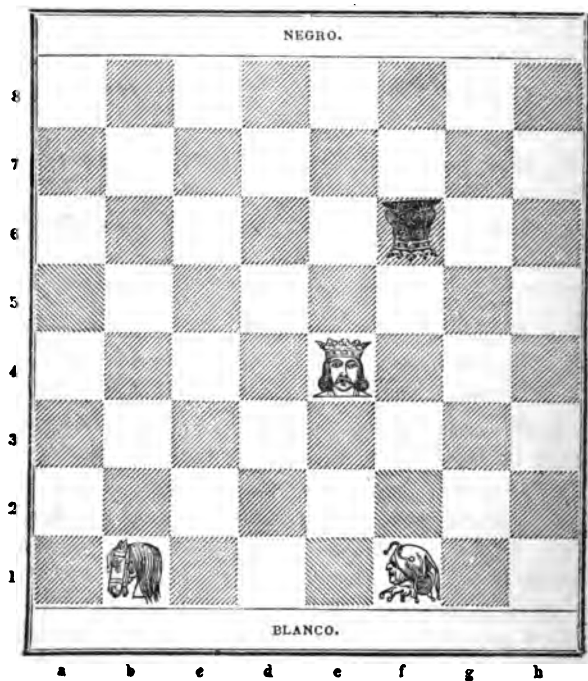
(*a*) El blanco dará mate á la otra jugada. Por esta llamada puede verse que, no hallándose uno en la situacion espuesta anteriormente, hay diferentes modos de dar el mate; solo debe observarse que el arfil ha de estar siempre al lado del Rey, para cubrirle en caso de jaque.

LLAMADA.

A LA SÉPTIMA JUGADA DEL NEGRO.



TERCERA SITUACION.



3. *Mate del arfil y del caballo* (*a*).

	BLANCO.	NEGRO.
1.	A f 1 — c 4	R f 6 — g 6
2.	R e 4 — f 4	R g 6 — f 6
3.	C b 1 — c 3	R f 6 — g 6
4.	C c 3 — e 4 (*b*)	R g 6 — h 6
5.	R f 4 — f 5	R h 6 — h 7 (*c*)
6.	R f 5 — f 6	R h 7 — h 8 (*d*)
7.	C e 4 — d 6	R h 8 — h 7
8.	C d 6 — f 7 (*e*)	R h 7 — g 8 (*f*)

(*a*) El mate debe darse en el rincon del color del arfil; si el Rey contrario se retirase al rincon opuesto, se puede forzar el mate en diez y ocho ó veinte jugadas.

(*b*) El caballo debe emplearse en quitar al Rey contrario las casillas contrarias á las del color del arfil.

(*c*) Si hubiese jugado R h 6 — h 5, jugabais A c 4 — e 2 †; y adelantando él luego su Rey hácia el rincon del color del arfil, os hubiera sido facil dar mate en pocas jugadas.

(*d*) De haber jugado R h 7 — h 6, debiais jugar A c 4 — e 2, para forzar á su Rey á tomar el rincon negro de donde debe sacarle el caballo.

(*e*) En esta posicion se fuerza el mate en diez y ocho ó veinte jugadas.

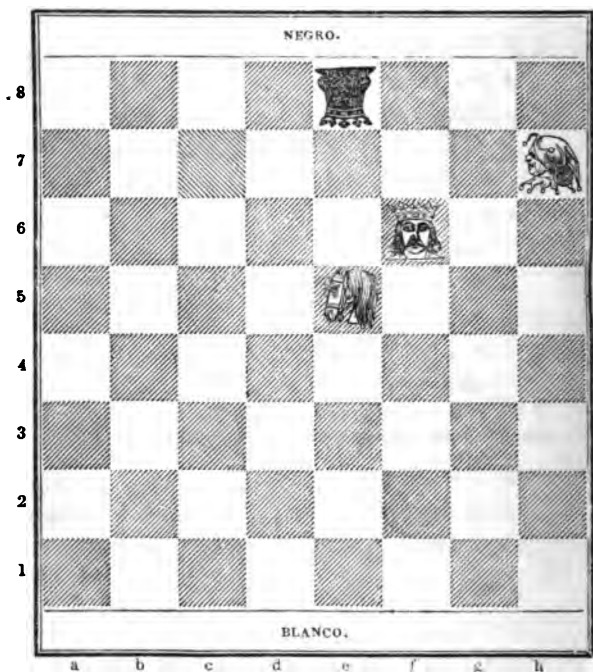
(*f*) El caballo se opone á que vuelva al rincon; ahora debe impedirle á que vaya á las casillas negras, y oponiéndose asimismo el arfil que ocupe á las blancas.

9.	A c 4 — d 3	R g 8 — f 8
10.	A d 3 — h 7	R f 8 — e 8
11.	C f 7 — e 5	R e 8 — f 8 (g)
12.	C e 5 — d 7 †	R f 8 — e 8
13.	R f 6 — e 6	R e 8 — d 8
14.	R e 6 — d 6	R d 8 — e 8
15.	A h 7 — g 6 †	R e 8 — d 8
16.	A g 6 — f 7	R d 8 — c 8
17.	C d 7 — c 5	R c 8 — d 8
18.	C c 5 — b 7 †	R d 8 — c 8
19.	R d 6 — c 6	R c 8 — b 8
20.	R c 6 — b 6	R b 8 — c 8
21.	A f 7 — e 6 †	R c 8 — b 8
22.	A e 6 — d 7	R b 8 — a 8
23.	C b 7 — c 5	R a 8 — b 8
24.	C c 5 — a 6 †	R b 8 — a 8
25.	A d 7 — c 6 †	Mate.

(g) Hubiera podidojugar R e 8—d 8. *Véase la llamada sobre esta jugada.*)

LLAMADA.

A LA UNDÉCIMA JUGADA DEL NEGRO.



LLAMADA.

BLANCO.		NEGRO.
11.		R e 8 — d 8
12.	R f 6 — e 6	R d 8 — c 7
13.	C e 5 — d 7 (*a*)	R c 7 — c 6
14.	A h 7 — d 3 (*b*)	R c 6 — c 7
15.	A d 3 — e 4	R c 7 — d 8
16.	R e 6 — d 6	R d 8 — e 8
17.	A e 4 — g 6 †	R e 8 — d 8
18.	A g 6 — f 7	R d 8 — c 8
19.	C d 7 — c 5 (*c*)	

(*a*) Ni de un modo ni de otro cambia su marcha el caballo.

(*b*) Si hubieseis jugado A h 7 — e 4 †, hubiera ido al otro rincon. Esta jugada mal hecha hubiera destruido todo vuestro ataque.

(*c*) Es inutil proseguir, pues la posicion es la misma que la de la décima séptima jugada de esta partida.

4. *Partida ganada de una torre y un peon contra un arfil.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	T d 1 — a 1 (*a*)	A c 7 — b 8
2.	T a 1 — a 6 †	A b 8 — d 6 (*b*)
3.	T a 6 — b 6 (*c*)	R e 6 — d 7
4.	R e 4 — d 5	A d 6 — g 3
5.	T b 6 — b 7 †	A g 3 — c 7
6.	T b 7 — a 7	R d 7 — c 8
7.	R d 5 — c 6 (*d*)	

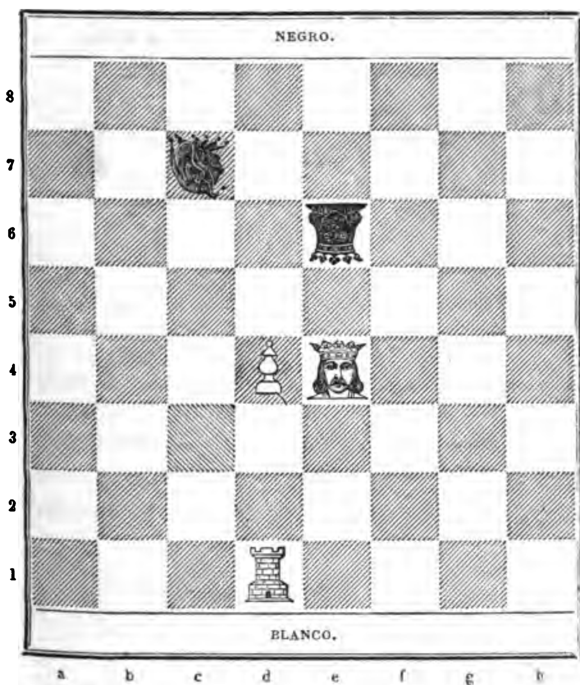
(*a*) Habiendo adelantado vos d 4 — d 5 †, le hubierais facilitado el empate, como luego se verá.

(*b*) Si hubiese retirado su Rey, debiais llevar el vuestro delante del peon. Este juego no puede ganarse sino adelantando vuestro Rey para reducir al del adversario á la última línea, antes de avanzar el peon.

(*c*) Con esta jugada le obligais á retirar su Rey, dejando paso al vuestro.

(*d*) En esta situacion está ganado el juego, bien sea adelantando el peon, bien forzando el arfil contrario.

CUARTA SITUACION.



La misma partida nula si el que tiene el peon juega mal.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 4 — d 5 † (a)	R e 6 — d 7
2.	R e 4 — d 4	A c 7 — g 3
3.	T d 1 — a 1	A g 3 — f 4 (b)
4.	T a 1 — a 7 †	R d 7 — d 6 (c)
5.	R d 4 — e 4	A f 4 — g 3 (d)

(*a*) En la posicion presente, el juego es nulo, por no poder vuestro Rey robar su peon, si el negro juega bien, como es de suponer.

(*b*) Debe cuidar que su arfil esté á una cierta distancia de vuestro Rey, á fin de poderos dar jaque, cuando querais llevar el Rey á una de las dos casillas negras inmediatas á vuestro peon.

(*c*) De haber cubierto el jaque, en vez de jugar su Rey, ganabais el juego, con solo llevar vuestro Rey á la casilla negra, frente de su arfil,

(*d*) Si hubiese jugado A f 4 — h 2, ganabais el juego, jugando T a 7 — g 7. Debe notarse que, en la defensa de este juego, el arfil no debe estar muy lejos del Rey contrario.

BLANCO.	NEGRO.
6. T a 7 — g 7	A g 3 — e 1 (e)
7. T g 7 — g 6 †	R d 6 — d 7
8. d 5 — d 6 (f)	R d 7 — c 6 (g)
9. R e 4 — e 5	A e 1 — b 4 (h)
10. d 6 — d 7 †	R c 6 — d 7 :
11. R e 5 — d 5	R d 7 — c 7 (i)

(*e*) Para poder dar jaque.

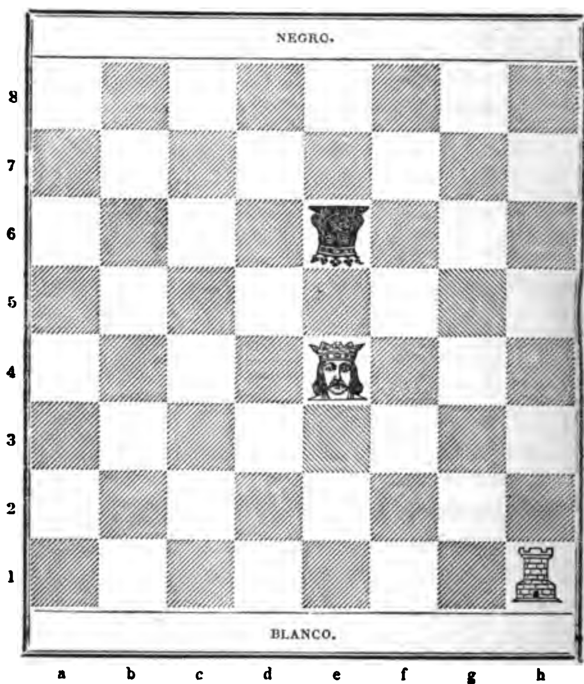
(*f*) Si hubieseis adelantado vuestro Rey, os hubiera hecho retirar con un jaque del arfil.

(*g*) De hacer otra cualquiera jugada perdia el juego.

(*h*) En esta posicion, se encuentra forzado vuestro peon, por no poder adelantar vuestro Rey sin cubrir vuestra torre.

(*i*) Cuando queda un arfil contra una torre, debe llevarse el Rey en el rincon del tablero del color opuesto al arfil, único punto en donde de seguro se vuelve la partida.

QUINTA SITUACION.



5. *Mate de la torre contra el rey solo.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	T h 1 — h 6 †	R e 6 — e 7
2.	R e 4 — e 5	R e 7 — d 7 (*a*)
3.	T h 6 — g 6 (*b*)	R d 7 — c 7
4.	R e 5 — d 5	R c 7 — b 7
5.	R d 5 — c 5	R b 7 — a 7
6.	R c 5 — b 5 (*c*)	R a 7 — b 7
7.	T g 6 — g 7 †	R b 7 — c 8
8.	R b 5 — c 6	R c 8 — d 8
9.	T g 7 — a 7	R d 8 — e 8
10.	R c 6 — d 6	R e 8 — f 8
11.	R d 6 — e 6	R f 8 — g 8
12.	R e 6 — f 6	R g 8 — h 8
13.	R f 6 — g 6	R h 8 — g 8
14.	T a 7 — a 8 †	Mate.

(*a*) Es menester esperar que su Rey esté frente al vuestro para dar jaque con vuestra torre, pues así le obliga el jaque á retrogradar.

(*b*) Si hubieseis jugado vuestro Rey frente al suyo, le habria vuelto á su sitio; al paso que así de jugar su Rey frente al vuestro, podeis hacerle retrogradar con el jaque de vuestra torre.

(*c*) Ahora tiene por fuerza que poner su Rey frente al vuestro, ó que abandonar la línea.

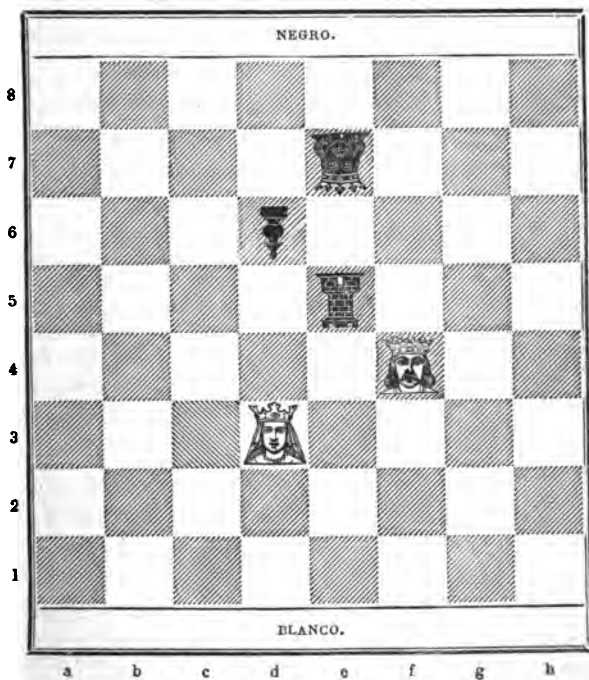
6. *Partida ganada de una reina contra una torre y un peon (a).*

	BLANCO	NEGRO.
1.	D d 3 — h 7 † (*b*)	R e 7 — e 6
2.	D h 7 — g 8 † (*c*)	R e 6 — e 7
3.	D g 8 — c 8	T e 5 — c 5
4.	D c 8 — b 7 †	R e 7 — e 6
5.	D b 7 — g 7	T c 5 — e 5
6.	D g 7 — c 7 (*d*)	T e 5 — c 5
7.	D c 7 — d 8	T c 5 — e 5
8.	D d 8 — e 8 † (*e*)	R e 6 — d 5
9.	D e 8 — c 8 (*f*)	T e 5 — e 4 † (*g*)*
10.	R f 4 — f 5	T e 4 — e 5 †
11.	R f 5 — f 6	T e 5 — e 4 (*h*)
12.	D c 8 — f 5 †	T e 4 — e 5
13.	D f 5 — d 3 †	R d 5 — c 5
14.	D d 3 — d 2 (*i*)	R c 5 — c 6
15.	D d 2 — d 4	R c 6 — d 7 (*k*)
16.	D d 4 — c 4	T e 5 — c 5 (*l*)

(*a*) Este juego es nulo, cuando no deja su puesto el peon; pero de llevarle adelante, debe ganar la Reina.

(*b*) Su defensa consiste en no dejar pasar vuestro Rey, y jugar su torre, alternativamente de la casilla c 5 á la e 5, apoyada por su peon.

SESTA SITUACION.



(*c*) Esta jugada es inutil. No se hace sino para demostrar los tiempos que pueden ganarse ó perderse.

(*d*) Siendo esta jugada la que decide la suerte de la partida es menester comenzar tomando esta posicion.

(*e*) Con este jaque obligais á su Rey á que avance hácia su peon: esta jugada facilitará luego un paso á vuestro Rey.

(*f*) Le poneis en la necesidad de alejar su torre de su Rey, ó de dejar paso al vuestro.

(*g*) Si hubiese jugado R d 5 — d 4, debiais jugar D. c 8 — 6; mas como podria jugar igualmente T e 5 — h 5, para impedir que vuestro Rey pase (*Véase la llamada primera.*)

(*h*) Habiendo jugado él R d 5 — d 4, debiais jugar D. c 8 — c 6.

(*i*) En el momento en que pueda pasar vuestro Rey detras de su peon el juego será vuestro. Para conseguirlo debeis forzarle á jugar su Rey.

(*k*) Tambien hubiera podido jugar R c 6 — c 7. (*Véase la segunda llamada.*)

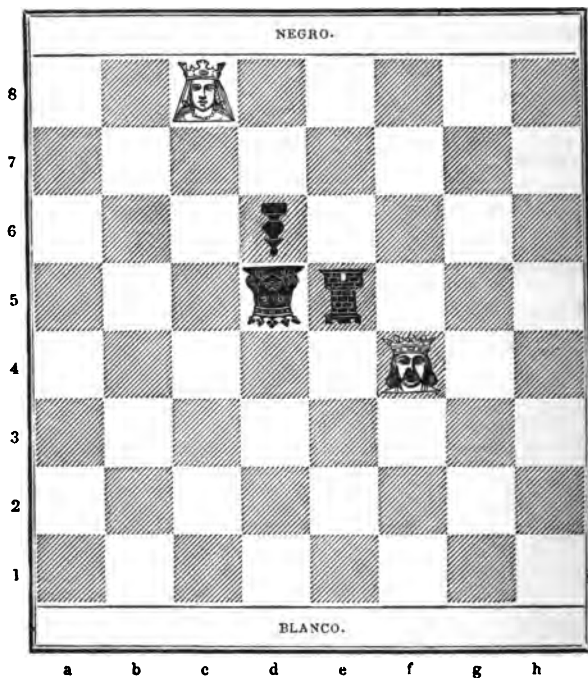
(*l*) Si hubiese alejado su torre de su Rey, era preciso ver el medio de forzarla con un doble jaque.

	BLANCO.	NEGRO.
17.	D c 4 — f 7 †	R d 7 — c 6
18.	R f 6 — e 7	T c 5 — e 5 †
19.	R e 7 — d 8	T e 5 — c 5
20.	D f 7 — d 7 †	R c 6 — d 5
21.	R d 8 — e 7	T c 5 — c 6
22.	D d 7 — f 5 †	R d 5 — c 4
23.	R e 7 — d 7	T c 6 — c 5
24.	D f 5 — e 4 † (*m*)	

(*m*) La partida es del blanco; mas como pueden ignorar muchos aficionados la manera de dar mate con una Reina contra una torre, la esponemos á continuacion, pág. 186.

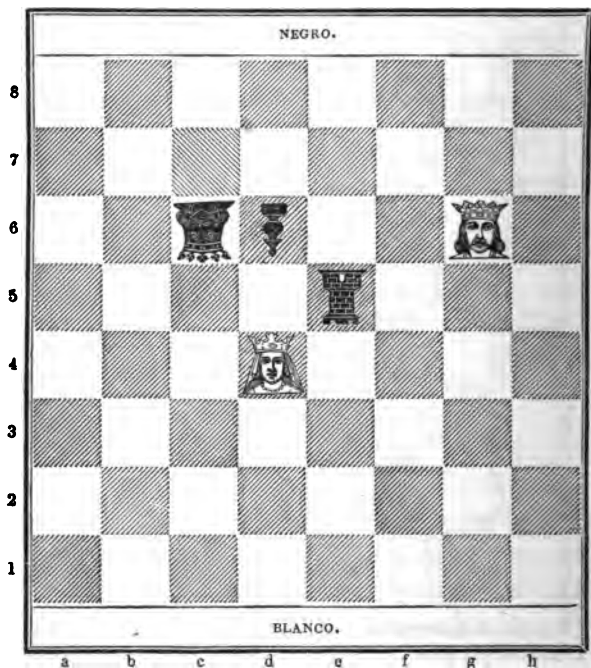
PRIMERA LLAMADA.

A LA NOVENA JUGADA DEL NEGRO.



SEGUNDA LLAMADA.

A LA DÉCIMAQUINTA JUGADA DEL NEGRO.



PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
9.		T e 5 — h 5 (*a*)
10.	D c 8 — a 8 †	R d 5 — c 4
11.	D a 8 — a 4 †	R c 4 — c 3
12.	D a 4 — a 3 † (*b*)	

(*a*) Estando su torre lejos de su Rey, debeis tomarla con un doble jaque, ó por lo menos su peon.

(*b*) Juegue donde juegue, está perdido su peon. El objeto de esta llamada es probar lo facil que es forzar una torre con una Reina dando un doble jaque, si la torre está lejos de su Rey.

SEGUNDA LLAMADA.

15.		R c 6 — c 7
16.	D d 4 — a 4	T e 5 — c 5
17.	D a 4 — a 7 †	R c 7 — c 6
18.	R f 6 — e 7 (*a*)	

(*a*) Pudiendo vuestro rey pasar detras del peon, ganais el juego.

7. *Mate de la reina contra una torre.*

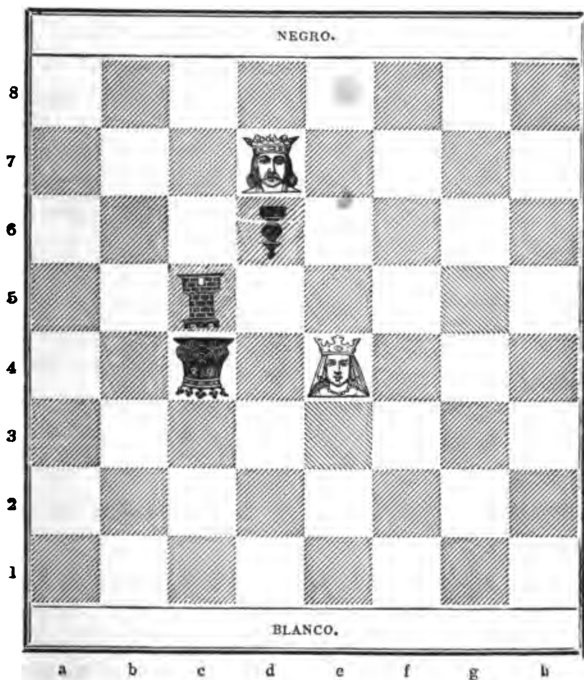
	BLANCO.	NEGRO.
1.	D f 5 — e 4 †	R c 4 — b 3
2.	R d 7 — d 6 :	T c 5 — c 2
3.	R d 6 — d 5 (*a*)	R b 3 — b 2
4.	R d 5 — d 4	R b 2 — a 1 (*b*)
5.	R d 4 — d 3	T c 2 — b 2
6.	D e 4 — a 4 †	R a 1 — b 1
7.	D a 4 — a 3	T b 2 — d 2 † (*c*)
8.	R d 3 — c 3 (*)	T d 2 — c 2 †
9.	R c 3 — d 3 (*d*)	T c 2 — d 2 †
10.	R d 3 — e 3	T d 2 — b 2
11.	D a 3 — a 4 (*e*)	T b 2 — c 2
12.	R e 3 — d 3	T c 2 — b 2
13.	R d 3 — c 3 (*f*)	T b 2 — h 2
14.	D a 4 — b 5 †	R b 1 — a 1
15.	b 5 — a 6 †	R a 1 — b 1 (*g*)
16.	D a 6 — b 6 †	R b 1 — a 2
17.	D b 6 — a 7 †	R a 2 — b 1
18.	D a 7 — b 8 † (*h*)	

(*a*) Es inutil dar jaque con vuestra Reina, mientras no esté vuestro Rey cerca del Rey contrario.

(*b*) Aunque tomeis la torre que os abandona, quedará empate la partida.

(*c*) Vuestra última jugada no es la mejor; solo la hemos hecho para probar los recursos del adversario.

SEPTIMA SITUACION.



Si tomaseis su torre habria empate, cosa que debe llamar altamente la atencion al fin del juego.

Esta jugada del blanco es mucho peor que la precedente, porque jugando el negro T d 2 — d 3 †, le forzaria á tomar su torre haciendo empate, ó á aceptar el cambio de su Reina por la torre, con lo que seria tambien nulo el juego. Probablemente quiso el autor jugar R d 3 — c 4; de lo contrario hubiera hablado de esta falta, que nos guardaremos bien de atribuirle. Tal vez la han cometido al imprimir la obra en un pais estranjero. Sentimos no haber podido verificar, segun nuestro deseo, esta jugada sobre la edicion original inglesa.

(*Nota del Editor.*)

(*d*) Si hubieseis jugado R c 3 — b 3, habria hecho nulo el juego, jugando T c 2 — c 3 †.

(*e*) Ahora podeis adelantar vuestro Rey sin temer el empate.

(*f*) Tiene por fuerza que separar su torre de su Rey, lo cual os facilita tomarla con un doble jaque, ó ser mate.

(*g*) Si hubiese cubierto el jaque, dabais mate á la casilla f 1.

(*h*) Tambien hubierais forzado la torre jugando D a 7 — g 1 †. Este juego no puede ganarse sino obligando al adversario á alejar la torre de su Rey, á fin de poderla tomar en segunda con un doble jaque.

8. *Partida nula de una reina contra una torre y un peon.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	D b 3 — b 8 †	R d 8 — e 7
2.	D b 8 — g 8	T e 6 — c 6
3.	R d 5 — e 5	T c 6 — e 6 †
4.	R e 5 — d 5 (*a*)	

(*a*) En esta posicion, es nula la partida por no poder tomar la Reina hácia atras, ni el Rey, ni el peon, como en la precedente partida.

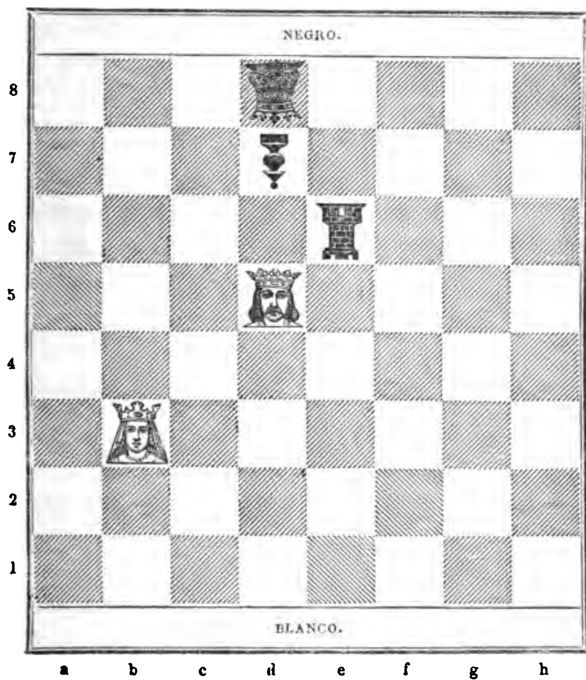
---

9. *Partida nula de una torre y un peon contra una torre.*

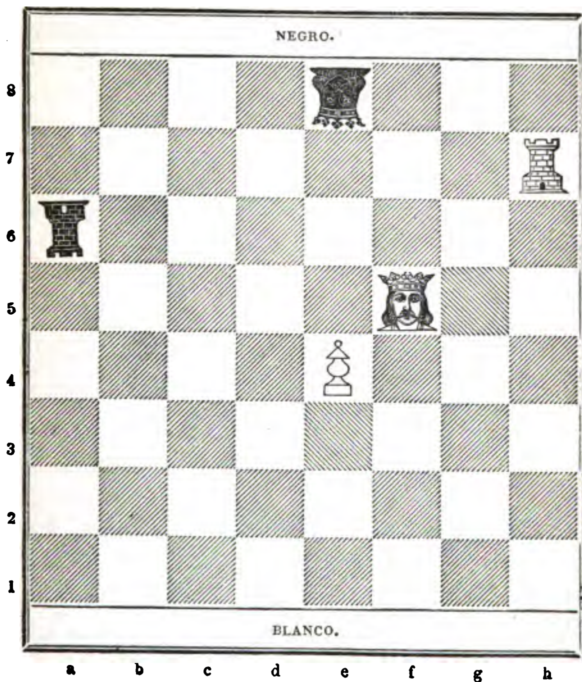
	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 4 — e 5	T a 6 — b 6 (*a*)
2.	T h 7 — a 7	T b 6 — c 6 (*b*)
3.	e 5 — e 6	T c 6 — c 1 (*c*)
4.	R f 5 — f 6	T c 1 — f 1 † (*d*)

(*a*) Conservando esta linea con su torre, impide que avance vuestro Rey; mas si la dejase antes de marchar vos con vuestro peon, perdia el juego, segun se verá á continuacion.

OCTAVA SITUACION.



NOVENA SITUACION.



(*b*) No debe dejar esta linea con su torre hasta que adelanteis vuestro peon.

(*c*) Dando jaque perdia el juego.

(*d*) Debe continuar dándoos jaque, para haceros abandonar vuestro peon; y al marchar vuestro Rey sobre su torre, atacar vuestro peon y tomarle.

La misma partida perdida si el que no tiene mas que la torre juega mal.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 4 — e 5	T a 6 — a 1
2.	R f 5 — f 6 (*a*)	T a 1 — f 1 † (*b*)
3.	R f 6 — e 6	R e 8 — f 8 (*c*)

(*a*) De haber llevado vuestro Rey frente del suyo hubierais podido hacer de nuevo empate dando jaque con su torre.

(*b*) Si hubiese dado jaque á la casilla a 6, le hubierais cubierto con vuestro peon; y si, en vez de esta jugada, hubiese hecho R e 8 — d 8, hubiera sido preciso dar jaque con vuestra torre, jugando en seguida R f 6 — e 7.

(*c*) De haber dejado su Rey en el mismo sitio, debiais dar jaque y hacer torre por torre.

	BLANCO.	NEGRO.
4.	T h 7 — h 8 †	R f 8 — g 7
5.	T h 8 — e 8 (*d*)	T f 1 — g 1
6.	R e 6 — d 7	R g 7 — f 7 (*e*)
7.	e 5 — e 6 †	R f 7 — g 8 (*f*)
8.	R d 7 — e 7 (*g*)	T e 1 — e 2
9.	T e 8 — d 8	T e 2 — e 1
10.	T d 8 — d 2	T e 1 — e 3
11.	T d 2 — g 2 †	R g 7 — h 7
12.	R e 7 — f 7	T e 3 — f 3 †
13.	R f 7 — e 8	T f 3 — e 3
14.	e 6 — e 7	T e 3 — d 3 (*h*)
15.	T g 2 — c 2	R h 7 — g 7 (*i*)
16.	T c 2 — c 7	T d 3 — d 2
17.	T e 7 — d 7	T d 2 — b 2
18.	T d 7 — d 1	T b 2 — b 8 †
19.	R e 8 — d 7	T b 8 — b 7 †
20.	R d 7 — e 6	T b 7 — b 6 †
21.	T d 1 — d 6	T b 6 — b 6
22.	T d 6 — d 8	Perdido.

(*d*) Como hagais otra jugada es nula la partida.

(*e*) De haber jugado él T e 1 — d 1 †, debiais jugar R d 7 — e 7.

(*f*) Si hubiese jugado R f 7 — f 6, debiais jugar T e 8 — f 8 †, adelantando á la otra jugada e 6 — e 7.

(*g*) De haber adelantado e 6—e 7, era nulo el juego.

(*h*) Hace esta jugada para impedir que vuestro Rey salga por su izquierda, y para hacerle volver con un jaque en caso que querais sacarle por vuestra derecha.

(*i*) En Inglaterra, donde el empate hace perder el juego, podriais jugar luego T c 2—d 2, y si no tomaba perseguir continuamente su torre con la vuestra.

10. *Partida nula de una reina y un peon contra una reina.*

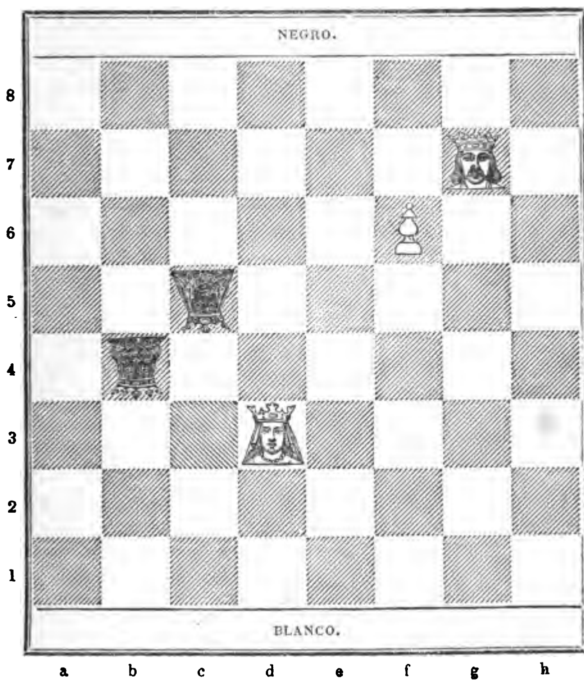
	BLANCO	NEGRO.
1.	f 6 — f 7 (*a*)	D c 5 — g 5 †
2.	D d 3 — g 6	D g 5 — e 5 †
3.	R g 7 — g 8 (*b*)	D e 5 — d 5
4.	R g 8 — h 7	D d 5 — h 1 †
5.	D g 6 — h 6	D h 1 — e 4 †
6.	R h 7 — g 8	D e 4 — g 4 †
7.	D h 6 — g 7	D g 4 — e 6 (*c*)

(*a*) En esta posicion debe tratar el blanco de hacer Reina por Reina; en cuanto al negro, para evitar el cambio de Reinas, es preciso que tenga á su Rey lejos del Rey del adversario, para poder dar jaque perpetuo.

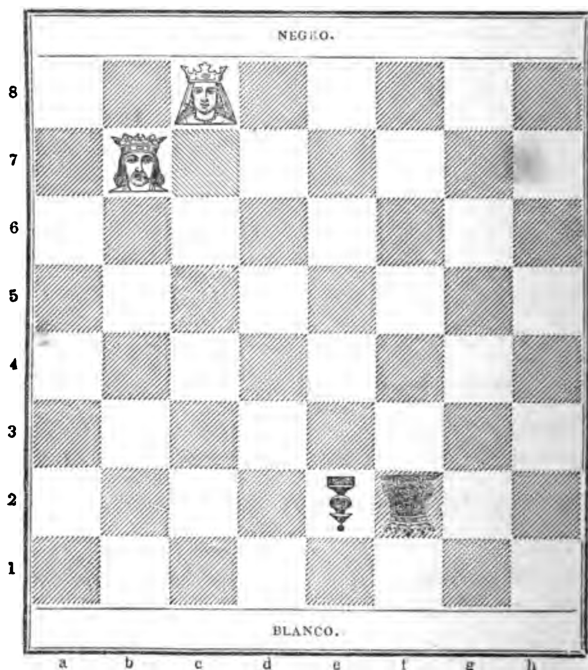
(*b*) No puede daros jaque sin perder el juego, pero sí oponerse á que vuestro peon vaya á Reina.

(*c*) Cuando no hay jaque, puede impedirse que el peon vaya á Reina, y el juego por lo tanto es nulo.

DECIMA SITUACION.



UNDECIMA SITUACION.



11. *Partida ganada de una reina contra un peon próximo á reina.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	D c 8 — f 5 † (*a*)	R f 2 — g 2
2.	D f 5 — g 4 †	R g 2 — f 2
3.	D g 4 — f 4 †	R f 2 — g 2
4.	D f 4 — e 3	R g 2 — f 1 (*b*)
5.	D e 3 — f 3 †	R f 1 — e 1 (*c*)
6.	R b 7 — c 6	R e 1 — d 2
7.	D f 3 — d 5 †	R d 2 — c 2
8.	D d 5 — c 4 †	R c 2 — d 2
9.	D c 4 — d 4 †	R d 2 — c 2
10.	D d 4 — e 3 (*d*)	R c 2 — d 1
11.	D e 3 — d 3 †	R d 1 — e 1
12.	R c 6 — d 5 (*e*)	

(*a*) Para ganar este juego es menester desde luego llevar la Reina lo mas inmediato posible del Rey contrario.

(*b*) Esta jugada os da la victoria, pues forzais al Rey contrario á colocarse delante de su peon.

(*c*) No pudiendo su peon ir á Reina, debeis aprovechar este momento para llevar vuestro Rey cerca del suyo.

(*d*) Esta jugada le fuerza otra vez á jugar su Rey delante de su peon.

(*e*) Continuad las mismas jugadas hasta que vuestro Rey esté cerca de su peon, y ganais el juego.

12. *Partida nula de una reina contra un peon próximo á reina.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	D e 2 — g 4 †	R g 1 — h 2
2.	D g 4 — f 3	R h 2 — g 1
3.	D f 3 — g 3 †	R g 1 — h 1 (*a*)

(*a*) En el juego anterior, forzais á su Rey á ponerse delante de su peon; mas aqui puede dejarle vencer él sin peligro porque tomándole hace empate.

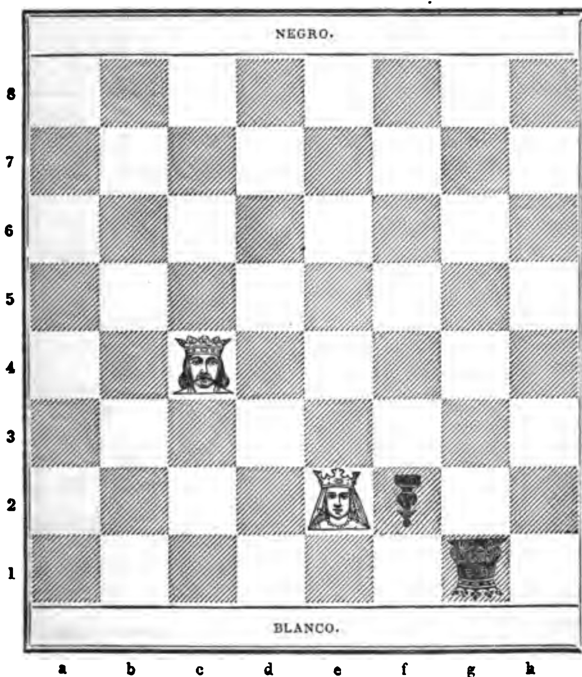
13. *Otra nula de una reina contra un peon próximo á reina.*

1.	D d 4 — g 4 †	R g 2 — f 2
2.	D g 4 — h 3	R f 2 — g 1
3.	D h 3 — g 3 †	R g 1 — h 1 (*a*)

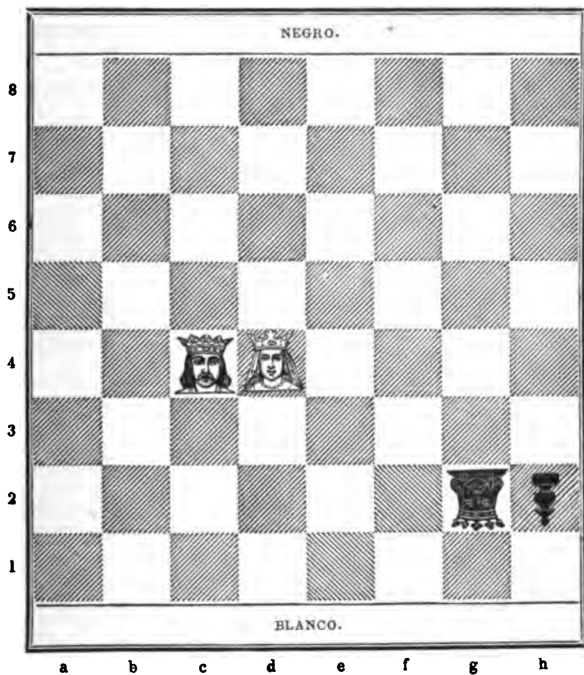
(*a*) Viéndoos obligado á sacar vuestra Reina de esta línea para dejar paso á su Rey, no tendriais tiempo para traer el vuestro, y por lo tanto es nulo el juego.

Conviene observar que los peones de sus dos arfiles y de las dos torres, en una casilla de Reina y sostenidos por el Rey, hacen el juego nulo contra una Reina; y que los peones del Rey, de la Reina, y de los dos caballos deben perder en semejante posicion.

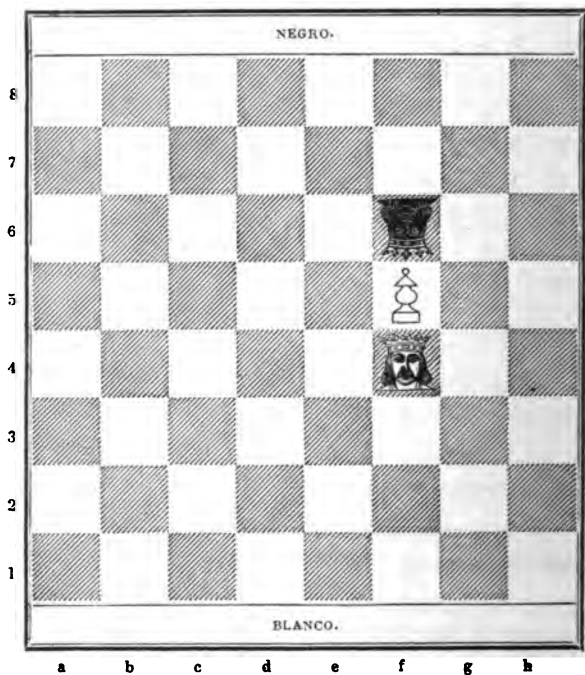
DUODECIMA SITUACION.



DECIMATERCIA SITUACION.



DECIMACUARTA SITUACION.



14. *Partida nula de un peon solo.*

	BLANCO.	NEGRO.
1.	R f 4 — e 4	R f 6 — f 7 (*a*)
2.	R e 4 — e 5	R f 7 — e 7
3.	f 5 — f 6 †	R e 7 — f 7
4.	R e 5 — f 5	R f 7 — f 8 (*b*)*
5.	R f 5 — e 6	R f 8 — e 8 (*c*)
6.	R e 6 — f 5	R e 8 — f 7 (*d*)
7.	R f 5 — g 5	R f 7 — f 8 (*e*)
8.	R g 5 — g 6	R f 8 — g 8
9.	f 6 — f 7 †	R g 8 — f 8 (*f*)

(*a*) Es preciso retirar siempre el Rey frente al peon del adversario, para poder oponer aquel al suyo.

(*b*) Si hubiese retirado su Rey á la casilla e 8 — ó á la g 8, perdia el juego (*Véase la llamada.*)

(*c*) Adelantando vuestro peon ahora no podriais sostenerle sin hacer empate.

(*d*) Su defensa consiste en oponer su Rey al vuestro; porque de hacerlo vos al suyo, ganabais el juego.

(*e*) Continua retirando su Rey en frente de vuestro peon, lo cual decide el empate.

(*f*) El Rey blanco tiene que abandonar el peon; de lo contrario quedaria el negro empate.

LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
4.		R f 7 — e 8 (*a*)
5.	R f 5 — e 6	R e 8 — f 8
6.	f 6 — f 7	R f 8 — g 7
7.	R e 6 — e 1 (*b*)	Perdido.

(*a*) Si jugase R f 7—g 8, ganariais tambien jugando R f 5—g 6.

(*b*) Por estos ejemplos puede verse, que, para defender este juego, es menester enviar siempre el Rey frente del peon del adversario.

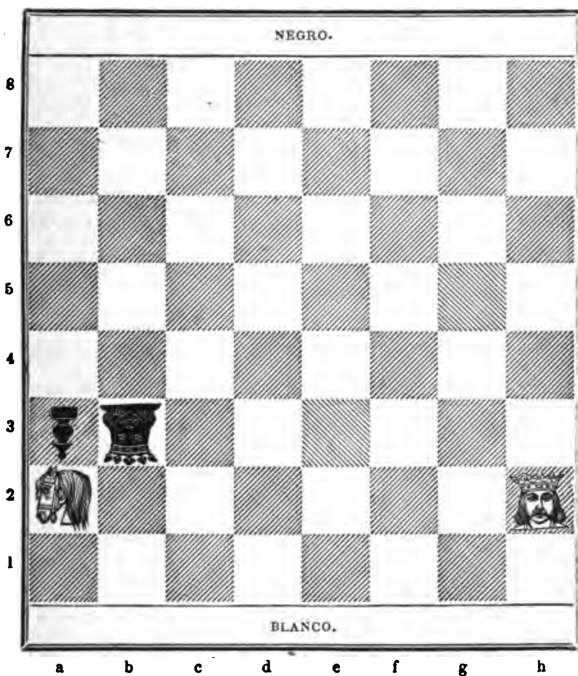
---

15. *Partida nula de un caballo lejos del rey contra un peon próximo á reina.*

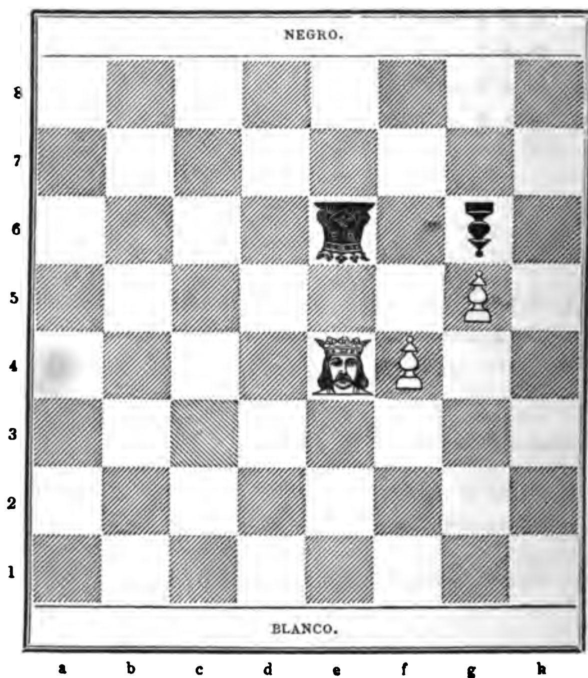
	BLANCO	NEGRO.
1.	C a 2 — c 1 †	R b 3 — b 2
2.	C c 1 — d 3 †	R b 2 — c 2
3.	C d 3 — b 4 †	R c 2 — b 3
4.	C b 4 — d 3 (*a*)	

(*a*) No pudiendo adelantar su peon sin recibir el doble jaque de vuestro caballo, el juego es nulo. Bueno será observar que, en semejantes posiciones, cuando el caballo no puede dar jaque, ni oponerse á que adelante el peon, debe darse á la segunda jugada un doble jaque.

DECIMAQUINTA SITUACION.



DECIMASESTA SITUACION.



16. *Partida nula ó ganada de dos peones contra uno* (*a*).

BLANCO.		NEGRO.
1.	R e 4 — d 4	R e 6 — d 6 (*b*)*
2.	R d 4 — d 3	R d 6 — d 7 (*c*)*
3.	R d 3 — e 3	R d 7 — e 7 (*d*)
4.	R e 3 — d 4	R e 7 — d 6
5.	R d 4 — e 4	R d 6 — e 6 (*e*)

(*a*) En la posicion presente, tocando jugar al negro, gana la partida el blanco ; si al blanco es nula.

(*b*) Si hubiese jugado R e 6 — f 5, le ganabais la mano y consiguientemente el juego. (*Véase la primera llamada.*)

(*c*) Jugando R d 6 — d 5 perdia el juego. (*Véase la segunda llamada.*)

(*d*) Trata de oponerse á vuestro Rey, cuando querais adelantarle bien sea á la casilla e 5 bien á la d 5.

(*e*) Jugando bien vuestro adversario, es nula la partida.

PRIMERA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	R e 4 — d 4	R e 6 — f 5
2.	R d 4 — e 3	R f 5 — e 6 (*a*)
3.	R c 3 — e 4	R e 6 — d 6 (*b*)
4.	f 4 — f 5	g 6 — f 5 : † (*c*)
5.	R e 4 — f 5 :	R d 6 — e 7
6.	R f 5 — g 6	R e 7 — f 8
7.	R g 6 — h 7 (*d*)	Perdido.

(*a*) Aunque hubiese jugado R f 5 — g 4 perdia el juego.

(*b*) De haber jugado su Rey á la casilla e 7, ó á la d 7, avanzabais vuestro Rey frente al suyo, para poder tomar luego su peon.

(*c*) Hubiera podido no tomar vuestro peon. En la llamada siguiente véase esta manera de jugar.

(*d*) Perdió el negro la partida. Nótese que cuantas veces está el Rey delante de su peon, no puede el adversario oponerse á que vaya á Dama.

SEGUNDA LLAMADA.

	BLANCO.	NEGRO.
»1.	R e 4 — d 4	R e 6 — d 6
2.	R d 4 — d 3	R d 6 — d 5
3.	R d 3 — e 3 (*a*)	R d 5 — e 6
4.	R e 3 — e 4	R e 6 — d 6 (*b*)
5.	f 4 — f 5	R d 6 — e 7
6.	f 5 — f 6 † (*c*)	R e 7 — e 6
7.	R e 4 — d 4	R e 6 — d 6 (*d*)

(*a*) Se gana la mano por no poder jugar su Rey frente al vuestro. Tiene indispensablemente que retrogradar bien sea á la casilla e 6, bien á la d 6; y en ambos casos puede ganar vuestro Rey al suyo, la oposicion.

(*b*) De haber retirado su Rey á la casilla e 7 ó á la d 7, debiais adelantar el vuestro continuamente frente del suyo.

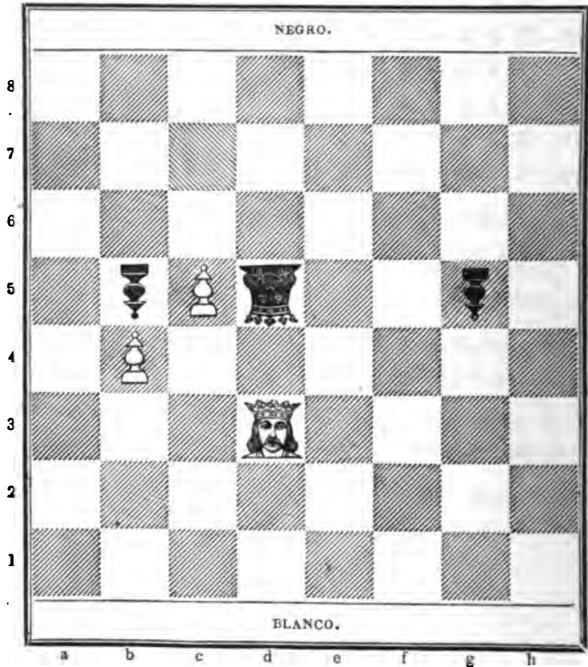
(*c*) Si hubiereis tomado su peon con el vuestro era nula la partida.

(*d*) En esta posicion tiene la iniciativa puesto que puede oponer su Rey al vuestro; pero sacrificando un peon podeis tomarla, y con un peon solo ganais el juego.

	BLANCO.	NEGRO.
8.	f 6 — f 7	R d 6 — e 7
9.	R d 4 — e 5	R e 7 — f 7
10.	R e 5 — d 6	R f 7 — f 8
11.	R d 6 — e 6	R f 8 — g 7
12.	R e 6 — e 7	R g 7 — g 8
13.	R e 7 — f 6	R g 8 — h 7
14.	R f 6 — f 7	R h 7 — h 8
15.	R f 7 — g 6 :	R h 8 — g 8
16.	R g 6 — f 6	R g 8 — f 8
17.	g 5 — g 6 (*e*)	Perdido.

(*e*) El blanco puede llevar su peon á Dama sin opoicion.

DECIMASEPTIMA SITUACION.



17. *Partida nula de dos peones separados contra dos peones unidos* (*a*).

	BLANCO.	NEGRO.
1.	R d 3 — e 3	R d 5 — e 5
2.	R e 3 — f 3	R e 5 — f 5
3.	R f 3 — g 3	R f 5 — e 5 (*b*)
4.	R g 3 — g 4	R e 5 — f 6
5.	R g 4 — g 3	R f 6 — e 5 (*c*)
6.	R g 3 — f 3	R e 5 — f 3 (*d*)

(*a*) En esta posicion, tocando jugar al negro, ganaria el juego el blanco.

(*b*) Si hubiese jugado R f 5 — f 6, ganabais el juego adelantando vuestro Rey hácia su peon.

(*c*) Si hubiese jugado R f 6 — f 5, le ganabais la mano y consiguientemente el juego.

(*d*) De no adelantar su peon y no dejaros tomar la oposicion sobre su Rey, el juego es nulo.

OBSERVACIONES

SOBRE LA CONCLUSION DE LOS JUEGOS.

Un peon solo no debe ganar, si el Rey contrario está en oposicion.

Un peon solo puede ganar, si el Rey está delante de él.

Dos peones contra uno deben ganar en casi todos los casos, con tal que evite, el que los tenga, cambiar uno por el del adversario.

Un peon y una pieza cualquiera deben ganar en todos los casos, esceptuando los peones de las dos torres, cuando quedan con un arfil, que debe ser del color de la casilla donde se corona Reina el peon; siendo el arfil de color contrario son tablas.

Dos caballos solos no pueden dar mate.

Dos arfiles solos le dan.

Una torre contra un caballo, hace tablas el juego.

Una torre contra un arfil, idem.

Una torre y un caballo, contra une torre, idem.

Una torre y un arfil, contra una Reina, idem.

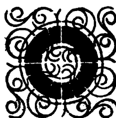
Una torre y un caballo, contra una Reina, idem.

Una Reina, contra un arfil y un caballo, puede ganar el juego.

Una torre, contra un arfil y dos peones, tablas.

Una torre, contra un caballo y dos peones, idem, porque en los dos últimos casos, no puede impedirse que aquel que no tiene mas que la torre la sacrifique por los dos peones.

Una Reina, contra una torre y dos peones, tablas.



REGLAS DEL JUEGO

ADOPTADAS

POR LA SOCIEDAD O CLUB DE AJEDREZ DE LONDRES.

I.

El tablero debe colocarse de modo que ambos jugadores tengan las casillas blancas á su derecha.

II.

El que da una pieza debe ser mano, á no convenirse lo contrario. En las partidas iguales, se echa primero suertes para la mano, siendo despues alternativa.

III.

De olvidar un peon, ó una pieza, al comenzar el juego, puede el adversario volverle á comenzar, ó continuarle, permitiendo se ponga la pieza olvidada.

IV.

Si se hubiese convenido en dar un peon, ó una pieza, y se olvidase de realizarlo al comenzar, puede aquel en cuyo perjuicio recaiga el olvido, continuar el juego ó volverle á comenzar.

V.

Cuando se toca una pieza ó peon, se está obligado á jugarla á no decir *recalzo*, á no ser que se haya tocado para componerla por estar mal colocada, lo que se debe advertir así.

VI.

Cuando se toca una pieza del adversario sin decir *recalzo* este puede obligar á tomarla, y de no poder ser, el que la haya tocado debe jugar su Rey si se puede.

VII.

Despues de haber soltado una pieza, no puede volverse á tomar para ponerla en otra parte; pero mientras no se abandone puede jugarse donde se quiera.

VIII.

Si por equivocacion ú otro motivo se hiciese alguna jugada equivocada, el contrario puede obligar al que la hizo á que mueva el Rey (como en el artículo VI), no pudiendo reclamarse ninguna jugada equivocada despues de haberse movido el adversario.

IX.

Todo peon que llegue á la octava ó á la última casilla del tablero puede coronarse Reina, ó cualquiera otra pieza que se quiera, aunque subsistiesen todavia todas las piezas.

X.

Un peon tiene el privilegio de dar dos pasos la primera vez que se mueve; pero, en este caso, puede ser tomado al pasar por todo peon que esté en disposicion de hacerlo, si no se le hubiese adelantado mas que una casilla.

XI.

Cuando el Rey enroque no debe saltar mas que dos casillas; es decir que la torre, con la cual enroca, debe colocarse en la casilla inmediata al Rey, y este, saltando por encima, se colocará al otro lado de la torre (1).

XII.

El Rey no puede enrocar estando en jaque, ni cuando acaba de moverse, ni cuando sufra un jaque al pasar, ni con una torre que ha cambiado de sitio; el que enrocare no pudiéndolo, tendrá que jugar la torre tocada, ó el Rey, á eleccion suya.

XIII.

Si el adversario da jaque, sin advertirlo, no hay obligacion de defenderse, y, por consiguiente, puede jugarse como si no existiese dicho jaque; pero si á la jugada siguiente lo advierte, entonces ambos deben deshacer las últimas jugadas como falsas, y salvar al Rey del jaque en que se halla.

XIV.

Si el adversario dijese *jaque*, sin darle, y que, por lo tanto, tocaseis vuestro Rey ó cualquiera otra pieza, podeis volver á hacer vuestra jugada con tal que no haya acabado de hacer su movimiento el adversario.

XV.

Tocando una pieza que no se puede jugar sin ponerse en

(1) El antiguo modo de enrocar en muchos paises, y que existe aun en algunos puntos, dejaba al arbitrio del jugador todo el intervalo entre el Rey y la torre, inclusive, para colocar en él las dos piezas.

jaque, es menester jugar el Rey; no pudiendo, no tendrá la falta ninguna consecuencia.

XVI.

Cuando no hay nada que jugar y que no hallándose el Rey en jaque, no puede moverse sin estarlo, el juego es *empate*. En Inglaterra gana el juego aquel cuyo Rey es empate (1). En Francia y otras naciones, el empate son tablas.

XVII.

Cuando al concluir una partida se ve que el contrario no puede hacer los mates difíciles, como el del caballo y del arfil contra el Rey, el de la torre y del arfil contra la torre, etc.; deben fijarse á cincuenta jugadas, en cada lado, luego se reputará tablas.

---

(1) Esta regla se ha establecido por la decision de diferentes autores, y se halla señaladamente en la edicion del *Calabrés*, etc., impresa en Londres en 1656.

NOMBRES DE LAS PIEZAS

Y SU MARCHA.

En el juego del ajedrez hay diez y seis piezas blancas en un lado, y diez y seis negras en otro. Son : El Rey, la Reina, dos torres, dos caballos, dos arfiles, ocho peones, y se colocan del modo siguiente :

Una torre en cada ángulo del tablero ; al lado de cada torre un caballo, cerca de estos los arfiles. Las dos casillas restantes son para el Rey y la Reina. La Reina ocupa siempre la casilla de su color. Debe notarse que cada pieza está en frente de la misma pieza del juego del adversario. Los ocho peones se colocan en la segunda linea, delante de las piezas cuyo nombre toman.

Marcha. — *El peon*. El peon marcha perpendicularmente, no dando mas que un paso á la vez, escepto en la primera jugada, que puede dar dos. Nunca puede retrogradar ; y para tomar una pieza, ú otro peon, va de soslayo, á derecha ó izquierda. — *El caballo*. La marcha del caballo es oblicua y salta á la tercera casilla del negro al blanco, y del blanco al negro, á la derecha ó á la izquierda, adelante ó atras, pero nunca horizontal ó perpendicularmente. — *El arfil*. La del arfil es diagonal siempre, sin cambiar jamas de color. Ca-

da jugador tiene un arfil blanco y otro negro, que pueden ir á derecha é izquierda, ó retroceder cuanto quieran, pero sin saltar. — *La torre.* Siempre va horizontal ó perpendicularmente. — *La Reina.* Esta pieza reune el valor del arfil y de la torre, marchando indistintamente como estas dos piezas. — *El Rey.* Es la primera y principal pieza del juego, y si bien no da mas que un paso á la vez, puede marchar en todos sentidos.

Todas las piezas, á escepcion del peon, *toman* siguiendo la direccion en que marchan. Tómase quitando la pieza tomada, y poniendo en su lugar la que toma. Nunca se está obligado á tomar, á no ser que estando solo el Rey, no se puede continuar jugando sin hacerlo. El juego concluye cuando uno de los dos Reyes es mate.

TERMINOS EMPLEADOS PARA EL JUEGO DE AJEDREZ.

Cambio. Dícese así cuando se gana una pieza al adversario por una inferior.

Cubrir. Significa quitar la direccion de una pieza del adversario hácia el Rey, con otra pieza.

Dejar pasar. Es cuando un peon, que se halla en su primera casilla, y que dando solo un paso podria ser tomado por otro del adversario llegado á la cuarta casilla de su enemigo, adelanta dos casillas, pudiendo el adversario á su arbitrio dejarle pasar ó tomarle, para lo que colocará su peon en la casilla á donde se hubiese adelantado con un paso.

Desembarazar. Quiere decir la maniobra por medio de la cual se facilita una direccion á una de las piezas.

Empate. Se dice cuando no puede el Rey moverse de la casilla donde está sin verse en jaque, y que no se tiene ninguna otra pieza ni peon que jugar. En esta posicion se hace el juego tablas ó nulo.

Enrocar. Llámase así la maniobra por la que se saca al Rey de dos casillas, bien sea por el lado del mismo Rey ó de la Reina, poniendo la torre en la casilla del arfil del Rey, ó en la casilla de la Reina por el lado de esta.

Gambito. Voz derivada del italiano *gambetto*, que significa zancadilla. Hay dos especies de gambitos : el del Rey, y el de la Reina. Para jugar el gambito del Rey, es menester que el jugador mano adelante el peon del Rey dos casillas, el adversario hace otro tanto, y el primer jugador deja tomar por nada el peon del arfil del Rey por el peon del Rey adversario; he aquí el gambito del Rey. Para el de la Reina, es preciso adelantar la primera jugada el peon de la Reina dos casillas, vendiendo luego el peon del arfil de la Reina.

Jaque. Cuando un peon ó una pieza ataca al Rey hay jaque ; es un aviso al Rey contrario, para que se defienda contra el mate, el término empleado en esta circunstancia es ; *Jaque al Rey*. Hay tres especies de jaques : 1° *Jaque al descubierto*. Tiene lugar cuando una pieza está tras otra, y que mudando esta última, la pieza oculta da jaque. 2° *Jaque doble*. Tiene lugar cuando la pieza que se descubre y aquella que la ocultaba dan jaque al mismo tiempo. 3° *Jaque perpetuo*. Existe cuando el que da jaque al otro, que no puede cubrirse ni evitarle, continua dándosele siempre; en este caso son tablas.

Linea abierta. Llámase asi una linea directa del tablero en la cual no hay ningun peon.

Mano. Derecho de jugar primero.

Mate. Es *mate* el Rey cuando no puede defenderse contra el jaque que ha recibido. El que hace mate gana el juego.

Mate ciego. Es aquel que se hace sin anunciarle.

Mate ahogado. Llámase así cuando el Rey se halla tan apremiado por sus propias piezas que estas le impiden sustraerse al jaque que se le da.

Ocultar. Se dice así cuando se quita la direccion de una pieza con otra.

Oposicion. Llámase poner el Rey en oposicion cuando se halla en una linea perpendicular ú horizontal, relativamente al otro Rey, no separándole mas que una casilla.

Peon doblado. Es el que pasando inapercibido se coloca en una linea directa de otro peon, bien sea delante bien detras. En general es desventajoso; mas hay casos en que estos dos peones son utilísimos.

Peon aislado. Es aquel que queda solo sin ser sostenido por otro.

Peon ligado. Es aquel que se halla sostenido por otro.

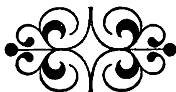
Peon pasado. Desígnase por *peon pasado* aquel que no

tiene ninguno delante de él, ni en las dos columnas de su derecha é izquierda, de modo que sea preciso una pieza para tomarle é impedirle que se corone Reina.

Peon o Reina. Cuando un peon llega á la octava casilla del tablero, puede el jugador tomar en su lugar la pieza que le convenga. De este modo pueden tenerse muchas Reinas. Conviene ver, al llevar el peon á Reina, si debe ó no tomarse otra pieza que la Reina para no hacer empate al Rey.

Posicion. Debe entenderse por esta voz el arreglo mas ventajoso de los peones y de las piezas.

Tablas o juego nulo. Un juego se hace tablas ó es nulo cuando por la igualdad de las piezas ó su disposicion es imposible el mate.



TRATADO

DE

ESTRATAGEMAS.

ADVERTENCIA DEL TRADUCTOR.

Tres épocas igualmente interesantes cuenta toda partida de ajedrez : 1ª el principio de la partida, es decir la salida de las piezas y los primeros progresos del juego; 2ª el plan y ejecucion del ataque y defensa ; 3ª el fin de la partida.

Ninguna obra elemental ha tratado todavia separada ni aun suficientemente estas tres partes tan distintas, estos verdaderos elementos del juego de ajedrez. — El *Calabrés*, libro justamente estimado, no encierra mas que el arte de tender las piezas, y algunas instrucciones para aprovecharse de la irreflexiva ambicion de un adversario inesperto. — *Stamma*, cuya reputacion es jigantesca, se limita á trazar algunas situaciones desesperadas, en las cuales vence siempre á su antagonista por medio de combinaciones verdaderamente mágicas. — *Stein*, en su notable *Ensayo sobre el ajedrez*, ha seguido un tanto el método que arriba indicamos; por desgracia no ha dejado mas que un ensayo.

El trabajo mas completo sin duda alguna es el del

17

célebre Filidor. ¿Puede darse marcha mas brillante é inteligente que la de sus peones? Y no es digna tambien de admiracion y encomio esa barrera impenetrable que constantemente opone á su contrario, haciendo ver así la importancia de cada pieza, del último peon? Sin embargo, fuerza es confesarlo, faltaba á esta importantísima produccion un *tratado de estratagemas*, que desarrollase mas la tercera época de todo juego de ajedrez: el fin de las partidas. Sin ser voluminoso el ANALISIS que precede, trata bastante estensamente la salida de las piezas, y el plan y ejecucion del ataque y defensa, ó, lo que es lo mismo, la primera y segunda época; llenemos el vacío que presenta la tercera y habremos realizado lo que hasta aquí ninguno ha emprendido.

Las jugadas que comprende este tratado deben considerarse como otros tantos problemas, cuya solucion ha de encontrarse atendiendo á las condiciones indicadas en las láminas. Conviene calcular las jugadas sin tocar el tablero; las piezas no deben mudarse hasta poder marchar con seguridad al fin que se desea. En caso de perder, de resultas de una mala jugada, el encadenamiento de las prescritas para las diferentes láminas, es preciso volver á colocar las piezas como estaban antes de comenzar.

El *Calabrés*, *Stamma*, *Stein*, el *Tratado de los aficionados*, *Lolli*, *Cerutti*, *de la Bourdonnais*, tales son las fuentes á que hemos recurrido para ofrecer lo mas completo y conciso este interesante tratado.

PLAN DE ESTE TRATADO.

Para mayor claridad, le hemos dividido en seis capítulos precediéndolos de una pequeña noticia sobre las jugadas que comprenden.

El primer capítulo contiene partidas en que poseyendo ambos adversarios un número de piezas casi igual, no tienen sino la ventaja de la posicion.

El segundo comprende diferentes jugadas injeniosas y algunos mates singulares que resultan de ciertas posiciones establecidas de comun acuerdo entre dos jugadores.

El tercero encierra los fines de partida del peon designado y aquellos que exijen una doble condicion, por ejemplo : no tomar tal peon del adversario.

El cuarto presenta los casos mas frecuentes y curiosos del empate en una partida ordinaria.

El quinto ofrece los diversos resultados de la partida llamada del *empate forzado*.

Por último, el sesto capítulo contiene algunos mates de *quien pierde gana*.

Inútil repetir que conservamos la misma manera de anotar la ejecucion del juego.

No escasearemos las notas esplicativas cuando lo exijan las jugadas.



CAPITULO PRIMERO.

MATES, O FINES DE PARTIDAS INTERESANTES.

Dos casos diferentes pueden presentarse cuando al terminar una partida no hay, por parte de ambos adversarios, sino la ventaja de la posicion.

El primero cuando el blanco, siendo mano, se encuentra en una situacion desesperada, ya sea por verse amenazado de un mate inevitable, ya por no poderle evitar sino con sacrificios que arrastrarian la pérdida del juego. En tal estado no queda mas recurso que dar mate al adversario por medio de jaques sucesivos.

Los mates por jaques sucesivos son de diferentes especies. Hé aquí los principales :

1º Cuando se sacrifica una ó mas piezas para abrirse paso, poner las otras en juego, y poder dar mate.

2º Cuando se sacrifican para quitar ciertas casillas de retirada al Rey del contrario, obligando á este á que las ocupe con otras piezas; ó bien cuando se desalojan algunas piezas que incomodan. Los mates ahogados pertenecen á esta especie.

3° Cuando se pierde una ó mas piezas para que el Rey enemigo abandone, de grado ó de fuerza, el puesto en que se habia atrincherado, y vaya á ocupar otro donde por precision ha de ser mate.

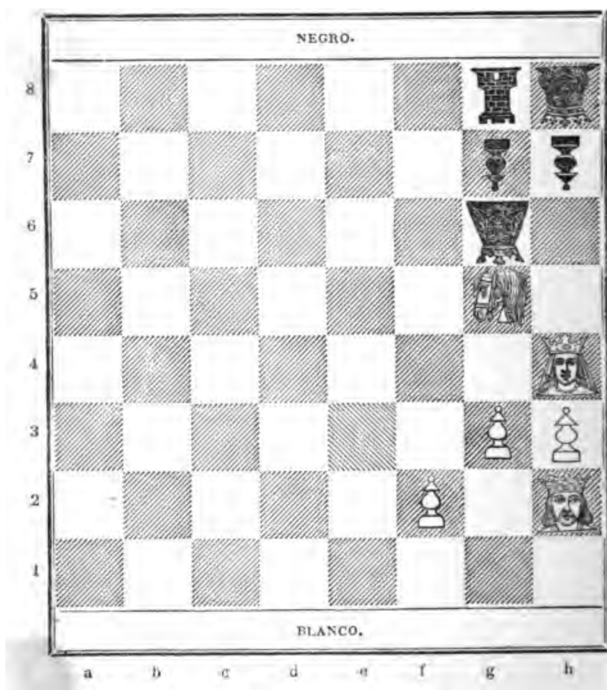
4° Cuando por medio de algunos sacrificios se reduce al Rey á la última linea del tablero, para darle mate con una torre ú otra pieza cualquiera.

El segundo caso es aquel en que el blanco, cuyo juego y posicion son los mismos que los del negro, podria perder ó quedar empate. Ganando entonces algun tiempo con jugadas injeniosas, se puede forzar el triunfo de la partida.

ESTRATAGEMAS.

Nº 1.

MATE EN 2 JUGADAS.



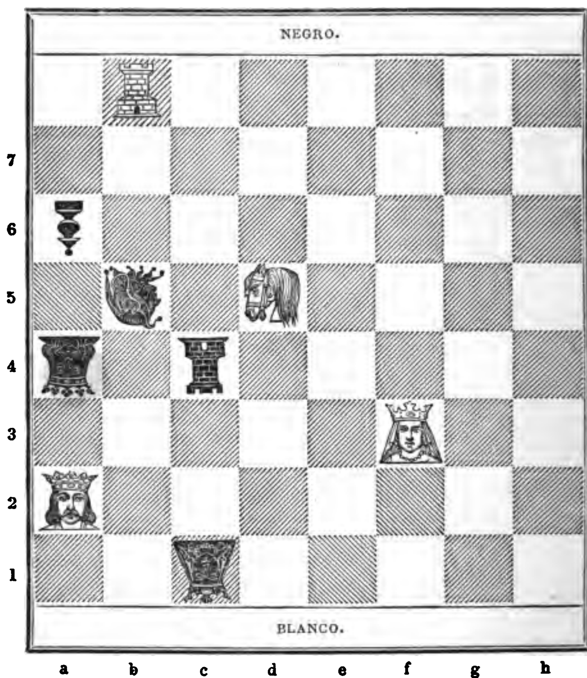
Nº 1.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	4 — h 7 : †	g 6 — h 7 :
2.	g 5 — f 7 †	Mate.

Nº 2.

MATE EN 3 JUGADAS.



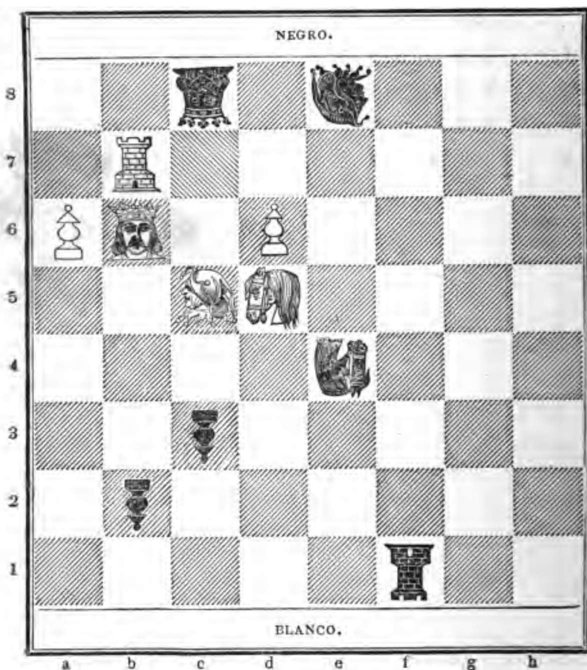
Nº 2.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	f 3 — b 3 †	a 4 — a 5
2.	b 3 — b 5 : †	a 6 — b 5 :
3.	b 8 — a 8 †	Mate.

Nº 3.

MATE EN 4 JUGADAS.



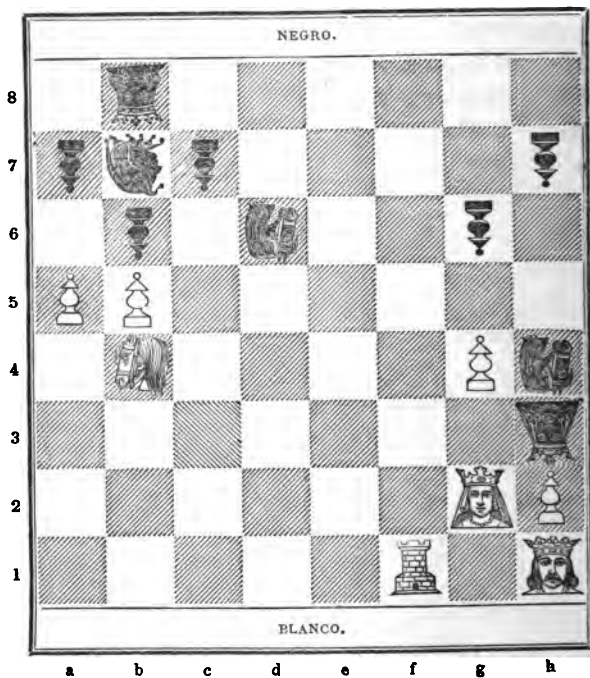
Nº 3.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 6 — d 7 †	e 8 — d 7 :
2.	b 7 — b 8 †	c 8 — b 8 :
3.	a 6 — a 7 †	b 8 — a 8
4.	d 5 — c 7 †	Mate.

Nº 4.

MATE EN 5 JUGADAS.



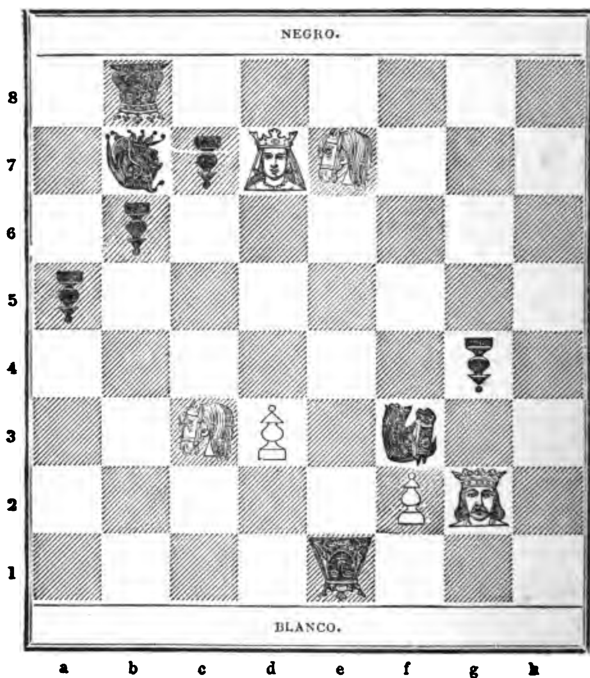
Nº 4.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	f 1 — f 8 †	d 6 — c 8
2.	g 2 — b 7 : †	b 8 — b 7
3.	a 5 — a 6 †	b 7 — b 8
4.	b 4 — c 6 †	b 8 — a 8
5.	f 8 — c 8 : †	Mate.

Nº 5.

MATE EN 8 JUGADAS.



Nº 5.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 7 — d 8 †	b 8 — a 7
2.	c 3 — b 5 †	a 7 — a 6
3.	b 5 — c 7 : †	a 6 — a 7
4.	e 7 — c 8 †	b 8 — c 8 :
5.	c 7 — b 5 †	a 7 — b 7
6.	d 8 — c 7 †	b 7 — a 6
7.	c 7 — c 8 : †	a 6 — b 5
8.	c 8 — c 4 †	Mate.

CAPITULO II.

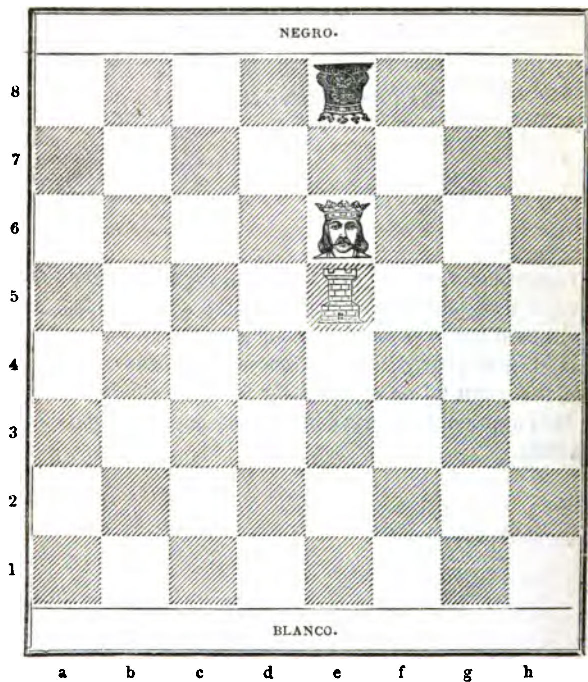
MATES SINGULARES.

Compréndense bajo este título las jugadas ingeniosas en que teniendo el blanco una cierta superioridad, así tocante al juego como á la posicion, se compromete á dar mate al negro, bajo condiciones espresas; como no dar mate con tal pieza, no jugar tal otra, etc., etc.

No cumpliendo dichas condiciones, pierde el blanco la partida.

Nº 6.

EL BLANCO DA MATE EN 3 JUGADAS.



Nº 6.

EJECUCION.

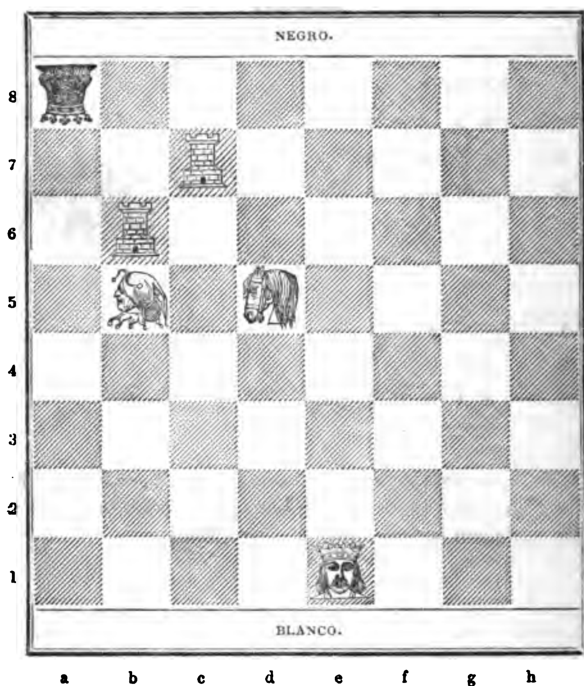
	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 5 — e 1	e 8 — f 8
2.	e 1 — g 1	f 8 — e 8
3.	g 1 — g 8 †	Mate.

VARIANTE.

1.	e 5 — e 1	e 8 — d 8
2.	e 1 — c 1	d 8 — e 8
3.	c 1 — c 8 †	Mate.

NOTA. — Esta jugada, bastante frecuente, es de las mas sencillas. Conviene saberla bien para acostumbrarse á dar mate con la torre pronta y fácilmente.

Nº 7.



El blanco da mate al negro en 4 jugadas, haciendo siempre jaque, con tal que no tome el negro con el arfil.

Nº 7.

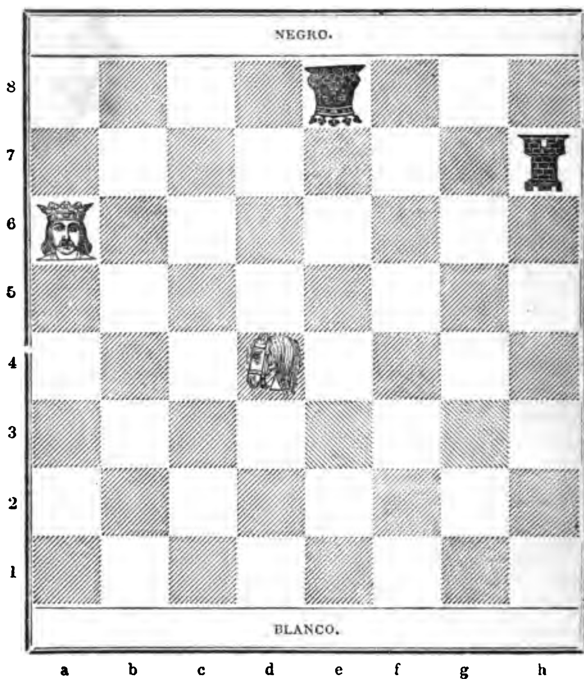
EJECUCION.

BLANCO		NEGRO.
1.	c 7 — c 8 †	a 8 — a 7
2.	b 6 — a 6 †	a 7 — b 7
3.	b 5 — c 6 †	b 7 — c 8 : *
4.	a 6 — a 8 †	Mate.

VARIANTE.

*3.	b 5 — c 6 †	b 7 — a 6 :
4.	c 8 — a 8 †	Mate.

Nº 8.



El blanco se compromete á dar mate al negro en diez jugadas, con tal que no mueva el negro su Rey, ni juegue su torre mas que una vez.

N° 8.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 4 — c 6	e 8 — f 8
2.	c 6 — e 7	f 8 — e 8
3.	e 7 — g 6	e 8 — d 8
4.	g 6 — f 8	d 8 — e 8 (*a*)
5.	f 8 — d 7	e 8 — d 8
6.	d 7 — f 6	d 8 — c 8
7.	f 6 — e 8	c 8 — d 8
8.	e 8 — c 7	d 8 — c 8
9.	c 7 — e 6	c 8 — b 8
10.	h 7 — h 8	Mate.

(*a*) En caso de ir á la casilla c 8, jugariais de f 8 á e 6, y dariais mate dos jugadas antes.

CAPITULO III.

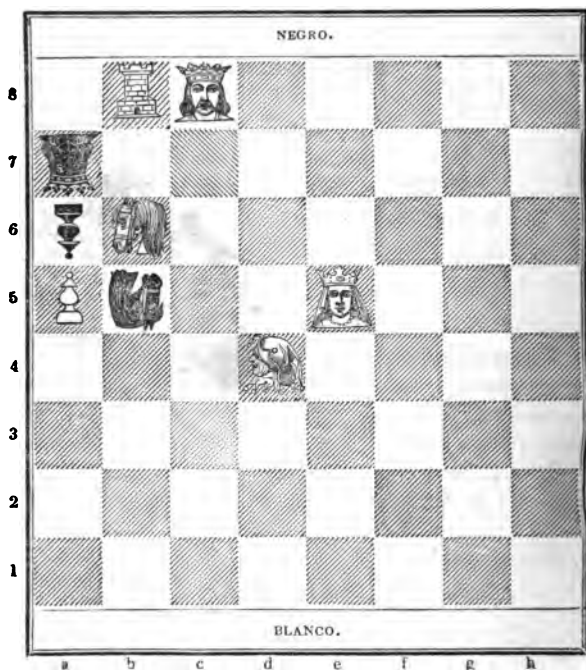
PEONES PRIVILEGIADOS.

Llámase partida de peon privilegiada aquella en que se compromete uno de los combatientes á dar mate á su adversario con un peon que se designa al comenzarla.

Esta partida compensa la ventaja de la Dama. En general se designa el peon del caballo del Rey para peon.

Hay sin embargo algunas escepciones.

Nº 9.



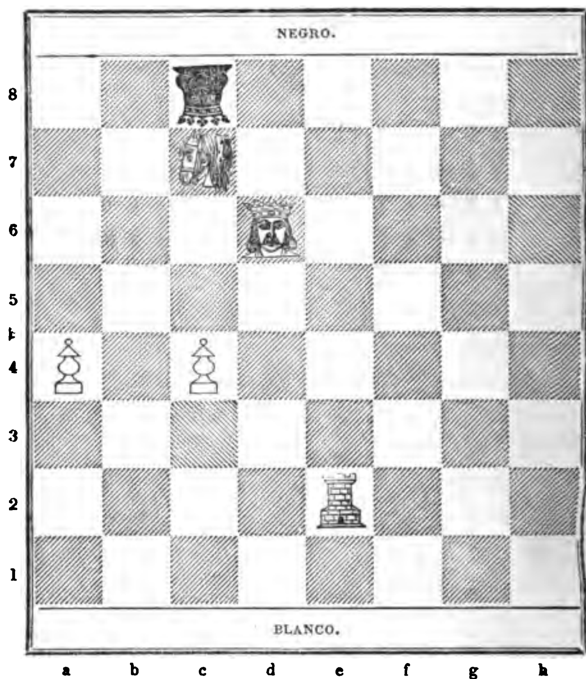
El blanco da mate en cinco jugadas con el peon designado.

Nº 9.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 5 — e 7 †	b 5 — c 7 :
2.	b 8 — a 8 †	c 7 — a 8 :
3.	b 6 — d 7 †	a 8 — b 6
4.	a 5 — b 6 : †	a 7 — a 8
5.	b 6 — b 7 †	Mate.

Nº 10.



El blanco se compromete á dar mate en cinco jugadas con el peon que designe el adversario.

Nº 10.

EJECUCION.

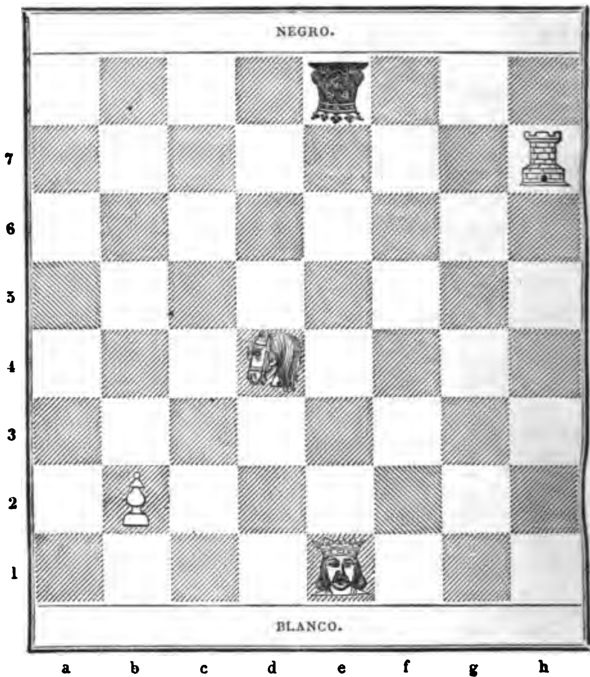
CON EL PEON DE LA TORRE.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	e 2 — e 8 †	c 8 — b 7
2.	e 8 — a 8	b 7 — b 6
*3.	c 4 — c 5 †	b 6 — b 7
4.	c 5 — c 6 †	b 7 — b 6
5.	a 4 — a 5 †	Mate.

CON EL PEON DEL ARFIL.

*3.	a 4 — a 5 †	b 6 — b 7
4.	a 5 — a 6 †	b 7 — b 6
5.	c 4 — c 5 †	Mate.

Nº 11.



El blanco dará mate con su peon en diez y nueve jugadas, sin jugar su rey ni su torre.

Nº 11.

EJECUCION.

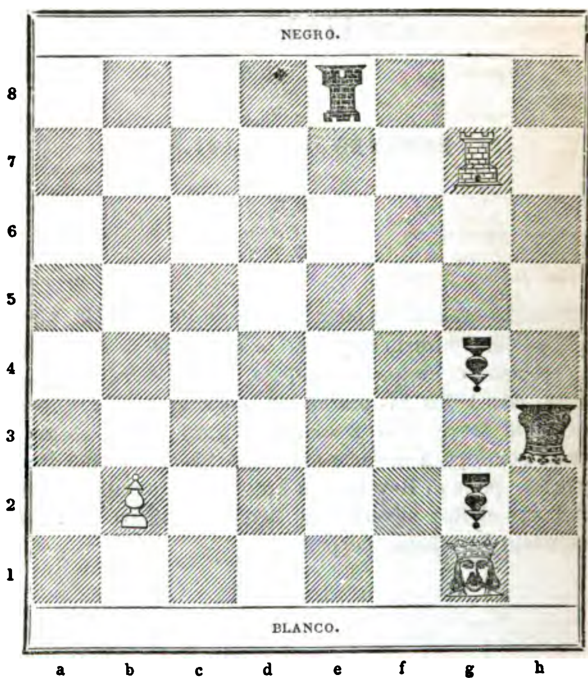
	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 4 — c 6	e 8 — f 8
2.	c 6 — e 7	f 8 — e 8
3.	e 7 — g 6	e 8 — d 8
4.	g 6 — f 8	d 8 — e 8
5.	f 8 — d 7	e 8 — d 8
6.	d 7 — f 6	d 8 — c 8
7.	f 6 — e 8	c 8 — d 8
8.	e 8 — c 7	d 8 — c 8
9.	c 7 — e 6	c 8 — b 8
10.	e 6 — d 8	b 8 — c 8
11.	d 8 — b 7	c 8 — b 8
12.	b 7 — d 6	b 8 — a 8
13.	d 6 — c 8	a 8 — b 8
14.	c 8 — a 7	b 8 — a 8
15.	b 2 — b 4	a 8 — b 8
16.	b 4 — b 5	b 8 — a 8
17.	b 5 — b 6	a 8 — b 8
18.	a 7 — c 6 †	b 8 — a 8
19.	b 6 — b 7 †	Mate.

CAPITULO IV.

EMPATES ORDINARIOS.

Cuando no solo no puede ganarse una partida, sino que por el contrario hay casi probabilidad de perderla, es preciso ver de quedar empate. Con este fin se sacrifican casi todas las piezas sin conservar mas que el Rey y la Torre de la Dama, tanto para ocultar su proyecto como para llevarle mas seguramente á cabo. Despues se pone el Rey bajo el empate, persiguiendo con la Torre el Rey adverso que tiene que tomarle ó verse espuesto á un jaque perpetuo.

Nº 12.



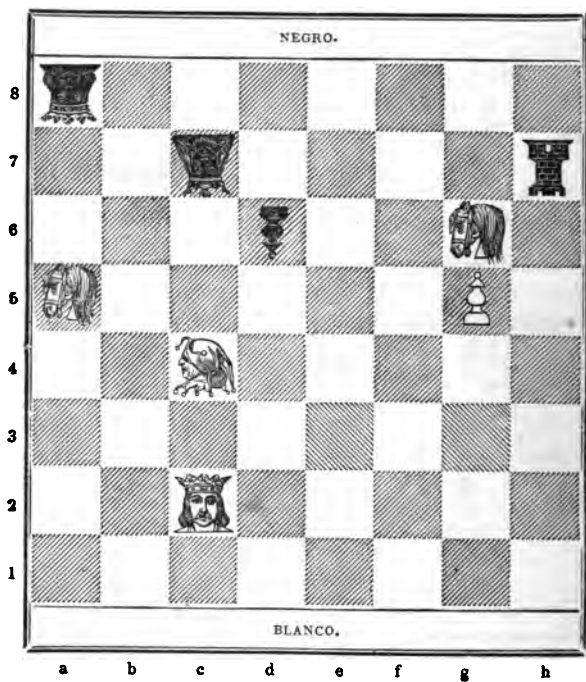
N° 12.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	g 7 — h 7 †	h 3 — g 3
2.	h 7 — e 7	e 8 — e 7 : (a)
		Empate.

(*a*) De no tomar el negro y jugar su Torre en otra línea, el blanco debe oponer siempre la suya á la del contrario, quedando por lo tanto empate.

Nº 13.



Nº 13.

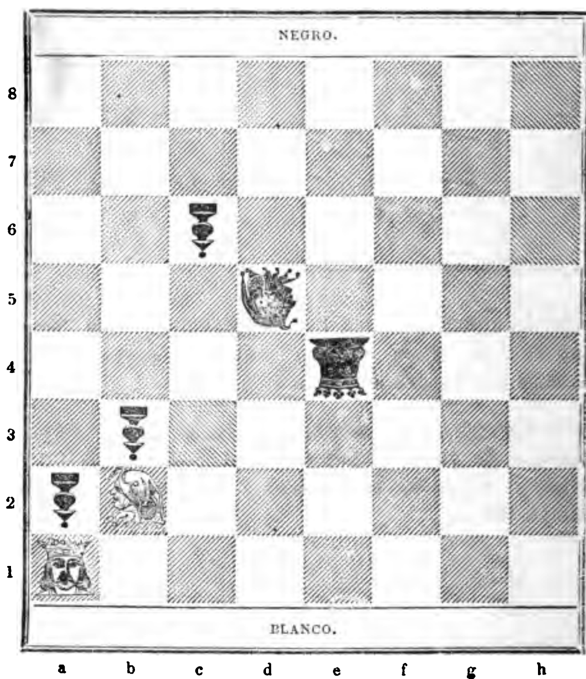
EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	g 6 — e 7 (*a*)	d 6 — d 5
2.	d 7 — c 6	d 5 — e 4 :
3.	c 2 — c 3	c 7 — g 7 † (*b*)
4.	c 3 — c 4 :	g 7 — g 5 :

(*a*) Si tomase uno de los dos Caballos, dais jaque con el Arfil, y en seguida jaque doble con el otro Caballo que ganará su Dama y la partida.

(*b*) En este estado son tablas. Jugad vuestro Rey al rededor de vuestros Caballos, y no pudiendo jugar el negro el suyo, se verá reducido á dar jaque perpetuo con su Dama.

Nº 14.



Nº 14.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	b 2 — f 6	e 4 — d 3
2.	f 6 — c 3	c 6 — c 5
3.	c 3 — b 2	c 5 — c 4
4.	b 2 — e 5	c 4 — c 3
5.	e 5 — c 3 :	d 3 — c 3

Empate.

CAPITULO V.

DE LOS EMPATES FORZADOS.

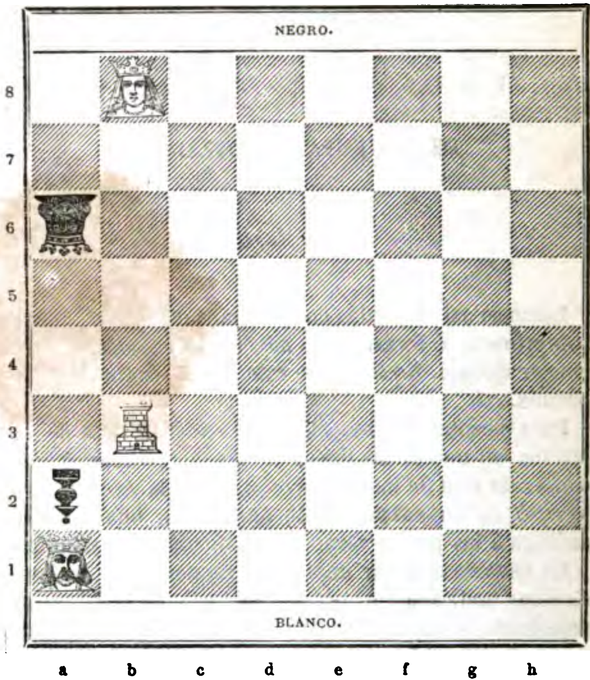
Llámase así la partida en que uno de los jugadores se compromete á forzar á su adversario en términos de quedar empate. No llenando este objeto pierde aquel la partida.

Para ejecutar este empate es preciso tener uno de los peones en una de las líneas de las dos Torres, ó bien conservar uno de los del adversario en la línea de una torre ó de un caballo, colocándose en una posicion análoga á las que se verán en los ejemplos siguientes :

En caso de no estar uno de los peones segun las condiciones indicadas, es preciso colocarle en ellas, si es posible (de lo contrario se perderia la partida); con tal fin se detiene la marcha del peon designado y luego, abandonándole un peon ó una pieza, se le obliga á llegar á la línea en que ha de colocarse para que tenga lugar el empate.

Es de advertir tambien que para ejecutar este empate de toda necesidad es tener una Dama.

Nº 15.



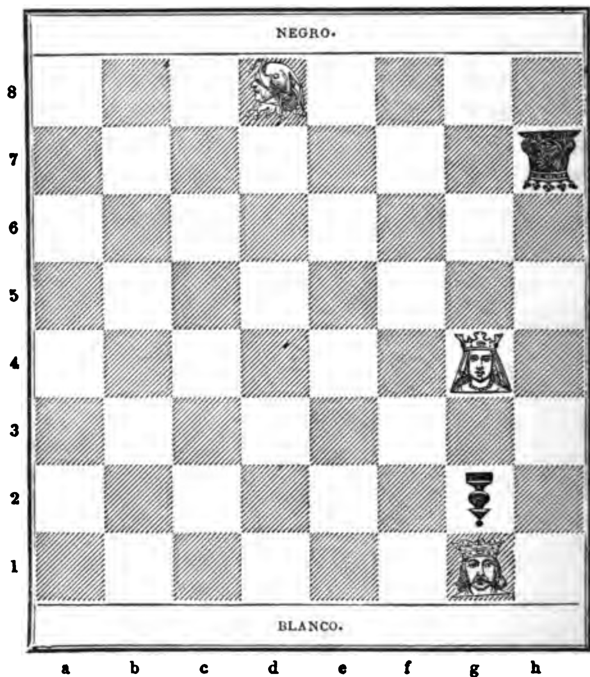
El blanco fuerza al negro á hacerle empate en cuatro jugadas.

Nº 15.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	b 8 — b 7 †	a 6 — a 5
2.	b 7 — b 6 †	a 5 — a 4
3.	b 3 — a 3 †	a 4 — a 3 :
4.	b 6 — b 3 †	a 3 — b 3 :
	Empate.	

Nº 16.



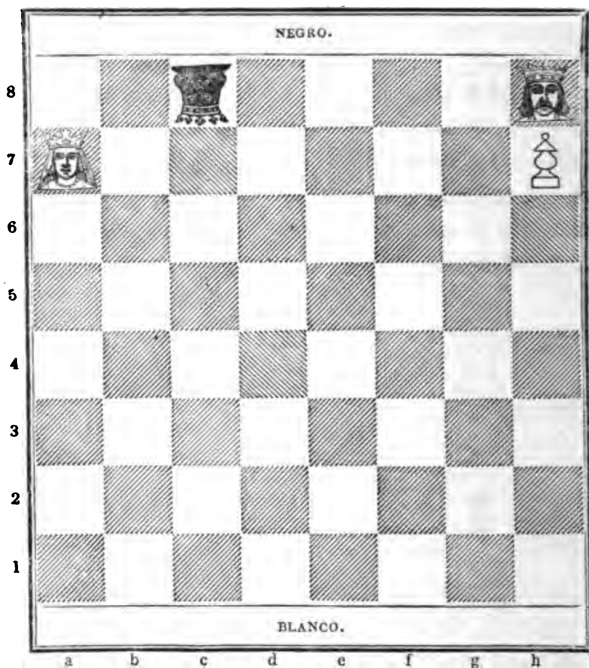
El blanco fuerza al negro á hacerle empate en cinco jugadas.

Nº 16.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	d 8 — f 6	h 7 — h 6
2.	g 4 — g 7 †	h 6 — h 5
3.	f 6 — h 4	h 5 — h 4 :
4.	g 7 — g 6	h 4 — h 3
5.	g 6 — g 3 †	h 3 — g 3 :
	Empate.	

Nº 17.



El blanco fuerza al negro á hacerle empate en seis jugadas.

N° 17.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	h 8 — g 7	e 8 — d 8
2.	g 7 — g 8	d 8 — c 8
3.	g 8 — h 8	c 8 — d 8
4.	a 7 — b 7	d 8 — e 8
5.	b 7 — c 7	e 8 — f 8
6.	c 7 — f 7 †	f 8 — f 7 :

Empate.

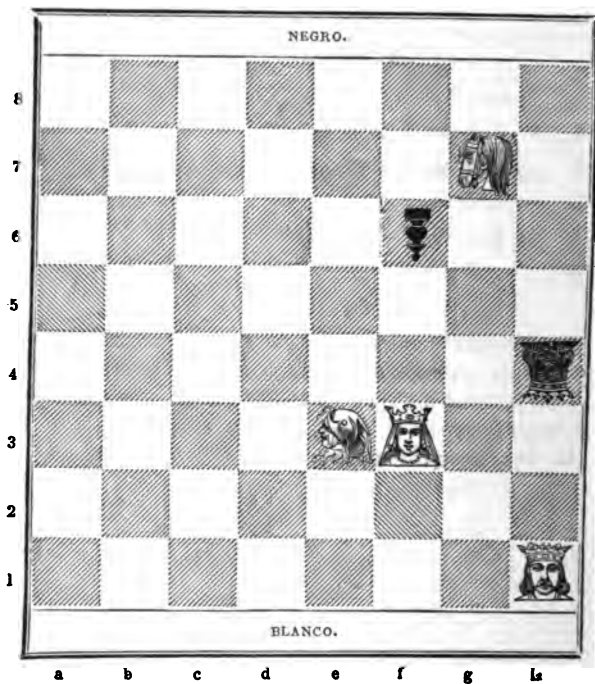
CAPITULO VI.

DE LOS MATES DE QUIEN PIERDE GANA.

Regularmente *quien pierde gana* significa que se pierde si se da mate al adversario, ganándose si este le da: así el jugador no tiene mas alternativa que forzar al enemigo á dar mate, ó perder la partida.

He aquí los ejemplos mas curiosos.

Nº 18.



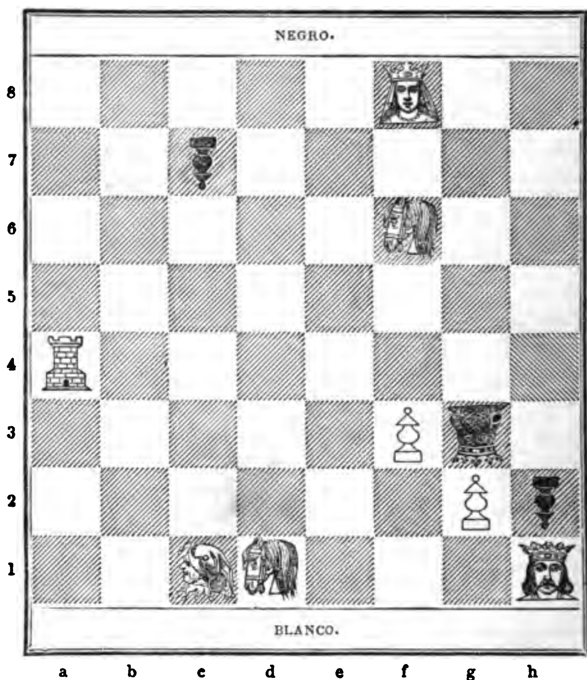
El blanco fuerza al negro á darle mate en cinco jugadas con su peon.

Nº 18.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	f 3 — f 4 †	h 4 — h 3
2.	e 3 — g 1	f 6 — f 5
3.	f 4 — g 5	f 5 — f 4
4.	g 7 — f 5	f 4 — f 3
5.	g 5 — g 2 †	f 3 — g 2 : † Mate.

Nº 19.



El blanco fuerza al negro á darle mate en cinco jugadas con el peon del arfil de la Reina.

Nº 20.

EJECUCION.

	BLANCO.	NEGRO.
1.	c 3 — f 6	f 8 — g 8
2.	h 3 — g 4	g 8 — f 8 (*a*)
3.	e 1 — e 3 (*b*)	f 8 — g 8
4.	e 3 — e 8 †	g 8 — h 7
5.	f 6 — e 7	h 7 — g 6
6.	h 5 — f 4 †	g 6 — g 7 (*c*)
7.	g 4 — h 5	g 7 — h 7
8.	g 2 — g 4	h 7 — g 7
9.	f 4 — d 5	g 7 — h 7
10.	e 8 — d 8	h 7 — g 7
11.	e 7 — f 6 †	g 7 — h 7
12.	f 6 — g 6 †	f 7 — g 6 : † Mate.

(*a*) Aun cuando hiciese g 8 — h 7, la jugada siguiente seria la misma.

(*b*) Haceis esta jugada para ganar un tiempo.

(*c*) Si fuese á la casilla h 7, seria mate una jugada antes.

TABLA.

Juegos de defensa.

Gambitos.

Conclusion de partidas:

TABLA DEL TRATADO DE ESTRATAJEMAS.

FIN.

